

**Mapeamento da Arte na Rede - Novas propostas
contemporâneas de curadoria e arquivo**

Ana Cristina Martins Cabrita Pereira

Dissertação de Mestrado em Ciências da Comunicação

Março, 2014

Dissertação apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Ciências da Comunicação, realizada sob a orientação científica de Jorge Martins Rosa.

**MAPEAMENTO DA ARTE NA REDE – NOVAS
PROPOSTAS COTEMPORÂNEAS DE CURADORIA E
ARQUIVO**

Março, 2014

AGRADECIMENTOS

Ao Professor Doutor Jorge Martins Rosa, pela incansável dedicação e orientação paciente e rica, fundamental no processo de investigação e desenvolvimento deste trabalho até ao último instante.

Ao Colectivo de Curadores e ao Doutor Pedro Bernardes, Director Geral do Museu Colecção Berardo, pela disponibilidade e abertura com que acolheram as minhas questões, prescindindo de tempo valioso.

Aos meus pais e irmã, pelo apoio sereno e incondicional e cuja presença contribuiu para que abraçasse esta etapa de aprendizagem e desenvolvimento pessoal.

Aos meus avós, que me encorajaram convicta e repetidamente, não deixando espaço para desistências ao menor desafio. A sua estóica presença ensina-me que esperar e olhar o tempo com distanciamento são virtudes para atingir o conhecimento.

A todos os amigos que me transmitiram perseverança.

A todos aqueles que - mesmo sem o saberem - proferiram palavras ou demonstraram gestos que me inspiraram.

MAPEAMENTO DA ARTE NA REDE – NOVAS PROPOSTAS CONTEMPORÂNEAS DE CURADORIA E ARQUIVO

ANA CRISTINA MARTINS CABRITA PEREIRA

RESUMO

A imersão na cibercultura da contemporaneidade tem promovido uma passagem do universo da divulgação e produção artística para o digital. A curadoria, selecção, arquivagem tornam-se actividades de divulgação e gestão de dados que a Internet incentivou enquanto estrutura em rede de grande aglomeração de informação. Agora, estas práticas coincidem com a recente criação de plataformas online que apresentam verdadeiros arquivos digitais. Revelam uma busca pelo mapeamento em que a rede da Internet parece surgir como um enorme repositório de conexões culturais e do conhecimento.

Pretende-se efectuar uma análise deste fenómeno do mapeamento digital das artes, curadoria e arquivo *online* de tanto de obras de arte como de referências de artistas. O objectivo é tentar compreender a tendência para a propagação do universo da arte para a Internet e as principais consequências que envolvem a comunicação, produção e apresentação de obras de arte.

De forma a obter dados que ilustrem a forma como estas recentes abordagens afectam o campo da arte analisaram-se duas formas de discurso distintas. Realizaram-se questionários a dois projectos pioneiros em Portugal. No campo da divulgação artística, analisa-se a recente participação do Museu Colecção Berardo no Google Art Project, a primeira colaboração institucional com a plataforma da Google a nível nacional. Por outro lado, no campo da produção artística, analisa-se o ProjectoMap, uma plataforma digital inédita que procura mapear os artistas contemporâneos portugueses e sediados em Portugal.

PALAVRAS-CHAVE: arte, Internet, comunicação, curadoria, arquivo, Portugal

MAPPING ART IN THE WEB – NEW PROCEDURES OF CURATORSHIP AND ARCHIVE

ANA CRISTINA PEREIRA

ABSTRACT

The immersion in the contemporary cyberculture has promoted a shift, on the realm of artistic production and dissemination, to a digital level. The curatorial selection and archiving became dissemination and data management activities which the Internet encouraged, as a large *network* and an information clustering structure. Now, these practices coincide with the recent creation of *online* platforms that truly embody digital archives. These digital platforms denotate a quest for mapping in which the Internet network seems to emerge as a huge repository of knowledge and of cultural connections.

The present research investigates the digital mapping phenomenon concerning the arts, the *online* curatorship process and the archive of works of art and artists. This analysis will allow a better understanding of the dissemination of the art world in the Internet, as well as the main consequences involving the communication, production and exhibition of works of art.

In order to obtain data to illustrate how these newer approaches affect the field of art, two distinct forms of discourse were taken into account. Two pioneering projects in Portugal were asked to answer a questionnaire for each approach. In the field of artistic dissemination, it was analysed the recent participation of Museu Coleção Berardo in Google Art Project, being the first institutional collaboration on the Google platform at a national level. On the other hand, in the art production field, it was considered the ProjectoMap as a unique digital platform that seeks to map contemporary artists, either Portuguese or foreign but based in Portugal.

KEYWORDS: art, Internet, communication, curatorship, archive, Portugal

ÍNDICE

Introdução	1
Capítulo I: Arte e o digital	4
I. 1. A cultura da comunicação online	4
I. 2. Arte e o digital – Uma necessidade ou uma valência?	8
I. 3. A possibilidade de uma rede criativa global	13
I. 4. Agência e interactividade.....	16
I. 5. O discurso artístico em contexto digital	19
Capítulo II: Curadoria e Arquivo para o digital.....	27
II. 1. Arte e Arquivo	27
II. 2. A compulsão para o arquivo digital	30
II. 3. O papel do museu – fusão com a sociedade	32
II. 4. O espaço virtual assente na materialidade do lugar.....	34
II. 5. Curadoria: da conservação à organização planetária de ideias e conceitos	37
II. 6. A memória, o digital e a obra de arte.	40
II. 7. Mapear a consciência.....	42
Capítulo III: Da Produção à Divulgação.....	40
III. 1. Cisão ou prolongamento do mundo das artes?	46
III. 2. Desenhando os eixos de pesquisa	47
III. 3. Análise e formulação de resultados	48
III. 4. ProjectoMap: da conectividade <i>online</i> para a produção artística....	48
III. 5. Museu Berardo no Google Art Project: da materialidade da obra para a divulgação <i>online</i>	55
Conclusão.....	60
Bibliografia	62

Anexo 1	67
Anexo 2	81
Anexo 3	82
Anexo 4	83
Anexo 5	89
Anexo 6	90
Anexo 7	91
Anexo 8	92
Anexo 9	93

INTRODUÇÃO

A arte, como expressão máxima da busca pelo invisível, pela potência do real, pelo *apparatus* com vista à obtenção da verdade, pelo imaginário criativo e busca de conceitos, representa um reflexo da cultura. É uma expressão intuitiva dos tempos e das vontades e um espelho da visão de uma civilização que se posiciona numa determinada relação com o real e consigo mesma. Do espaço público das antigas *polis* gregas para os espaços sagrados e de conexão com o divino da Alta Idade Média; da conectividade com o real e com a visão do olho humano no Iluminismo ao afastamento progressivo da representação no Modernismo, a arte desfila sobre as décadas e enquadra o pensamento e o discurso de cada época.

A arte torna-se sinónimo de informação, ou pelo menos uma forma de informação com o surgimento de novas políticas, apesar de esta afirmação ser contestável. David Joselit (2013: 8) refere a *Convenção para a Proibição e Prevenção da Importação, Exportação e Transporte Ilícito da Posse de Propriedade Cultural* da UNESCO, em 1970, como um evento que demonstrou um interesse arqueológico crescente na conservação das origens dos objectos e na manutenção de todas as informações possíveis sobre as mesmas, cuja importância é, numa leitura interpretativa, superior em relação ao valor estético. A arte é traduzida, deste modo, como uma forma de informação ou um conjunto de informações, o que causa uma série de problemas quando, enquanto objectos culturais, são virtualmente separados dos limites temporais e espaciais para fazerem parte de uma troca intensa no mercado da imagem.

Com o surgimento da era do digital, uma nova vaga de manifestações artísticas incorpora as possibilidades inerentes a novas práticas criativas. A Internet enquanto meio de difusão e divulgação artística surge com novas plataformas virtuais quer por parte das instituições como museus ou fundações quer por artistas e profissionais da área. Enquanto meio de divulgação de artistas e instituições, de desenvolvimento de novos projectos, *networking* e *crowdfunding*, representa um plano que está a ser conquistado progressivamente.

A Internet, qual espelho distorcido do real, mimetizou as conexões difusas do plano material e empírico da realidade social, política e económica. Tornou-se, num crescendo permanente, um autêntico repositório de conexões culturais. Sendo a arte o espelho do ideal cultural, da crítica deste mesmo ideal e da sua desconstrução, a sua relação com a Internet e a realidade do digital é desafiadora.

Torna-se uma tarefa de uma enorme complexidade procurar identificar e caracterizar fenómenos da comunicação que parecem escapar aos modelos do saber culturalmente aplicados e herdados até agora. É, igualmente, incorrecto manter a cultura do digital e as suas possibilidades em devir acorrentadas a análises datadas cuja origem está nos primeiros passos da informática, inseparáveis do computador enquanto objecto e incapazes de extrapolar o *medium* para um modelo cultural de comunicação.

A tecnologia representa, com todos os progressivos desenvolvimentos, “uma fonte significativa de des-funcionamento na cultura”, como refere Derrick de Kerckhove (1998: 59). O *status quo* é constantemente ameaçado pelas alterações no funcionamento das estruturas sociais previamente estabelecidas e fortalecidas pelas tecnologias anteriores como a televisão ou a imprensa. No entanto, subsiste também um movimento inverso de legitimação e formalização de determinados campos, como a arte.

Revela-se necessária uma análise dos mecanismos comunicacionais que surgem no crescente número de plataformas digitais que apresentam novas formas de apresentação da arte no ciberespaço. A presença *online* de instituições culturais e artistas, através de uma relação de interactividade com o utilizador comum da rede, é uma tendência crescente que parece progredir para uma representação virtual do universo artístico. O papel dos museus, dos curadores, arquivistas e artistas estende-se para o virtual, actuando nestas recentes plataformas através de um extenso planeamento e trabalho de selecção e mapeamento de obras e artistas.

Com o seu centro nas artes visuais, cuja manifestação existe através de uma materialidade de qualquer ordem, seja ela uma tela, um bloco de mármore ou uma instalação, esta dissertação apresenta uma reflexão sobre o lugar destas obras de arte no plano da Internet e o seu posicionamento na cultura contemporânea. Neste sentido avaliam-se as duas actividades que mais alteraram a face do universo da arte e que mais participaram activamente na sua representação no digital e, sobretudo, na rede: a curadoria e o arquivo.

O estudo destas duas actividades, continuamente adiado por teóricos e investigadores, revela-se crucial para uma compreensão das novas dinâmicas proporcionadas pela presença da arte no ciberespaço, cada vez mais proeminente.

No capítulo primeiro – *Arte e o digital* – realiza-se uma abordagem do cruzamento destes dois campos e do posicionamento do mundo instituído da arte face a um afastamento progressivo de qualquer relação possivelmente elitista e de distanciamento com o público generalizado. Num contexto de difusão de cópias digitais e de proximidade face ao conhecimento, as barreiras diluem-se e a obra de arte passa a estar aparentemente descontextualizada e fragmentada por todas as possibilidades de corte, colagem e modificações que os utilizadores podem realizar. É realizada uma análise de literatura que permite esclarecer o estado desta fusão que, por si só, provoca alterações consideráveis na imagem colectiva do campo e da relação com o público, elemento exterior, e artistas e profissionais da área.

Na intercepção entre estas duas grandes esferas, a curadoria e o arquivo são actividades fundamentais na (re)constituição do campo da arte segundo novos termos impostos pela rede e a digitalização. O capítulo segundo – *Curadoria e Arquivo para o Digital* – apresenta uma reflexão aprofundada sobre estas duas actividades que se tornaram, conceptualmente, algo mais, vindo a Internet contribuir para a sua crescente relevância. O papel da curadoria, não mais exclusivamente relacionado com o cuidado de colecções e o arranjo de exposições, representa agora um conceito organizador e correspondente a uma actividade de criação de sentidos. Simultaneamente, o arquivamento de obras de arte, sobretudo no campo do digital, é também analisado, assim como o papel das instituições consumadas e legitimadoras da arte – os museus – neste novo contexto digital.

O terceiro e último capítulo – *Da Produção à Divulgação* – constitui uma análise da acção da curadoria e arquivo digitais, anteriormente referidos, em duas valências distintas e integrantes do campo da arte. Por um lado, a produção artística e, por outro, a divulgação ao público. Para tal, são analisados dois casos portugueses que utilizam a rede como plataforma de criação, difusão e sustentação da arte como manifestação cultural. No campo da produção, foi seleccionado o pioneiro Projecto MAP – Mapa de Artistas de Portugal –, realizada pelo Colectivo de Curadores, como plataforma interactiva de curadoria e arquivo para os artistas contemporâneos portugueses. Para a representação da divulgação, o Museu Colecção Berardo revelou-se um caso pertinente e igualmente vanguardista no contexto nacional pela sua participação na cedência de algumas obras para a plataforma *online* Google Art Project, desenvolvida pelo Google Cultural Institute.

CAPITULO I – Arte e o digital

I.1. A cultura da comunicação *online*

A presença da Internet tornou-se permanente e inegável no quotidiano, na vida pessoal, profissional e política do ser humano nas sociedades mais desenvolvidas. Como centro gravitacional de informação e conteúdos, gerou uma drástica dependência que cresceu mais abruptamente do que a compreensão total do fenómeno e dos seus limites estruturais, performativos ou evolucionários a longo prazo. Enquanto sistema, as suas características requerem constante adaptação da investigação aplicada, o que promove apenas uma pequena retenção de conhecimentos mais ou menos estáveis deste gigante aglomerado e informe da era digital em constante mutação.

Inicialmente com funções meramente utilitárias em que a comunicação seria puramente instrumental, rapidamente sofreu um vasto desenvolvimento que conduziu à expressividade da comunicação através da emoção e das relações interpessoais. Por outro lado, a expressividade conduziu a um alargamento das fronteiras da criatividade na comunicação através do *medium* do computador. O ciberespaço representa, agora, isso mesmo: um espaço. Outrora, nos primórdios da rede, o computador seria apenas uma forma de transmissão e recepção de informação: um mero condutor, pelo menos na percepção dominante. Como sublinha Brenda Dannet na comunicação intitulada “Communication and Culture on the Internet” (2002, 4), rapidamente se transformou num espaço de troca e partilha, que gira em torno das pessoas e das suas actividades. A partir dos anos 90, com a democratização do uso da Internet, o computador tornou-se uma verdadeira arena de experimentação para a ludicidade e a interacção social.

Como novo instrumento de distribuição da informação, a Internet adquiriu um carácter fortemente experimental que, juntamente com o crescimento que sofreu nas últimas duas décadas, permitiu o surgimento de novas formas de expressão e comunicação disponíveis para todos independentemente do seu modo de vida ou apetência formalizada para interagir com os mecanismos da programação e computação. A repercussão desta nova realidade de acesso voluntário e facilitado ao ciberespaço foi a enorme experimentação cultural que originou, sendo uma das suas mais importantes revelações a transferência de antigas manifestações culturais para este novo meio. A

remediação¹ de objectos culturais e artísticos que definem a historicidade e identidade dos povos, como a arte, torna-se um processo mais comum e que abre novas possibilidades ao uso dos multimédia. A possibilidade da interacção permite que o utilizador médio sem capacidades informáticas avançadas tenha a oportunidade de observar, recriar e aplicar novas formas culturais que apresentam uma importante continuidade com o passado, as tradições e os valores mas que, simultaneamente, representam mudanças radicais no contexto e rituais dessas formas de expressão renovadas.

A Internet e as inúmeras possibilidades do *networking* e da partilha, troca e reprodução da informação a uma escala planetária fizeram florescer uma vaga de discursos positivistas cujo cerne teve origem na cibernética e numa visão de cooperativismo assente na interactividade. A década de 80 revelou-se fértil nesta abordagem que privilegiava as frutíferas possibilidades da interacção e uma nova visão horizontal do mundo. Uma colectividade mediada, por enquanto, pelo computador, inicialmente processador de texto e, mais tarde, como hipermédia.

“The reemergence in our culture, in recent decades, of interest in the psyche, in cooperative human action, in a more holistic approach to the planet, seems to be all of a piece with the impulse towards ‘flatbed’ inclusiveness in contemporary cultural forms. Telematic networks can provide for culture an extensive electronic meeting place, a non-localised table top for the most intimate and inclusive dialogue and exchange.” (Ascott, 1984: 10)

Uma visão holística do mundo pós-Internet, contudo, sofreu uma intensa desvirtuação nos últimos anos. Apesar das imensas possibilidades oferecidas pela facilidade das comunicações e da rapidez da transferência de informação, os utilizadores da “auto-estrada da informação” foram indubitavelmente transformados em consumidores obliterados e arrebatados pela quantidade extrema dessa informação, de possibilidades de socialização e novos espaços *user-friendly*. A utopia desmorona-se pela própria incapacidade de assimilar e agir sobre tanta informação por indivíduos que são agora consumidores de tempo e espaço, como aponta Nicolas Bourriaud em

¹ O conceito foi cunhado por Jay David Bolter e é descrito em *Remediation: Understanding New Media* (1999), a partir da noção de *hipermediacy*. Os *media* surgem remediados em novas plataformas com a evolução tecnológica, nomeadamente o computador, um hipermédia por excelência que consegue aglutinar e absorver propriedades de *mediuns* distintos. Esta propriedade de remediação não é, no entanto, restrita ao uso das tecnologias. A *hipermediacy* é uma propriedade presente, por exemplo, na pintura. Artistas como David Bailly, Gabriël Metsu e o famoso Jan Vermeer, utilizaram a ligação entre formas de representação, como inscrições em livros, janelas, espelhos ou mapas, num só plano a duas dimensões oferecendo às suas obras propriedades de um objecto multimédia.

Relational Aesthetics (2002:9) Quando relaciona as mudanças do mundo tecnológico com a estética da obra de arte, afirma que, de certa forma, esta modelação dos utilizadores em consumidores arrebatados é contrária à forma como a arte comunica, maioritariamente através de conexões reduzidas e modestas, que interligam níveis afastados da realidade (Bourriaud, 2002: 2).

As possibilidades imbuídas nas características do *medium* do computador contribuíram para a colocação das artes na agenda de experimentações desta nova *matrix* informacional. Primeiro através do texto, depois da imagem e, mais tarde através da interacção, a circulação de ideias, discursos e camadas semânticas colocou o computador e a rede num lugar de destaque na estratégia artística que, ainda hoje, carece de análises aprofundadas e diversificadas. A promessa da substituição das instituições omnipresentes em pedra e cal por uma rede simbiótica de partilha intensa de ideias e consciências é ainda evidente.

De imediato, uma concepção cibernética da mente humana, interligada até ao seu âmago como uma colectividade assente na mediação pela máquina conduziu à potencialidade de um cérebro global², composto por nodos pulsantes da individualidade de cada um, agora imersa num mar de atenção partilhada e informação por processar. A evolução do ser humano estaria assente na eliminação da era da individualidade e do ego e numa cultura de engajamento. A estrutura piramidal e hierárquica característica das sociedades anteriores estaria prestes a ser substituída por uma extasiante igualdade de participação dos indivíduos de uma forma flexível e orgânica que só as máquinas poderiam facultar.

As *networks* são estruturas fluidas e evanescentes. Amórficas, encontram-se em permanente alteração. A descentralização que as caracteriza desafia a estrutura hierárquica da sociedade pois a rede é, por si, integradora e difícil de analisar na sua totalidade ao carregar no seu âmago uma tremenda promessa de radicais mudanças culturais. O espaço telemático, da comunicação à distância, implica a convergência do pensamento, das ideias e do conhecimento que forma uma rendilhado em permanente modificação através de novas conexões.

² Cf. Kerckhove (1998: 209). O autor refere-se a um processo de “planetização” em que os cinco sentidos de todos os indivíduos se interligam através das *webs* electrónicas de todo o mundo, exteriorizando-nos para além do nosso corpo biológico.

Para as artes, a rede implica uma aspiração à arte em constante mutação, à criatividade em rede em que a autoria e o artista se tornam, respectivamente, um conceito e uma entidade mais discretos e recatados, anunciados apenas pela presença do fluxo da informação pois agora apresentam uma perfeita simetria com os receptores da obra. A própria criação torna-se *engaging*, orgânica e sem fronteiras sólidas, expande-se para se tornar um processo flutuante e sem fim ou início definidos, tal como a cultura digital descrita por Rui Bebiano no ensaio “Cibercultura e Novas Fronteiras da Comunicação Social” (2000):

“A *cibercultura adensa-se sempre*. Ainda que possa ser reduzida a uma mensagem esquecida ou não respondida de *e-mail* – perdida para sempre no fundo da corrente ciberespacial – corresponde habitualmente a um enorme complexo de experiências de comunicação que têm lugar em diferentes segmentos de um tempo que tende a ser único e de um espaço que por ser virtual não deixa de ser tocado pelos sentidos.” (Bebiano, 2000:116)

A realidade da cibercultura é também o seu constante estado de ampliação e movimento perpétuo em que a comunicação se torna um processo com uma velocidade e cadência estonteantes. A forma como a cibercultura surge hoje poderá não mais existir amanhã, dada a sua permanente mutabilidade e multiplicação, criando novas ferramentas, saciando necessidades e fabricando outras, simplificando procedimentos mas, conseqüentemente adensando-se e tornando-se cada vez mais complexa. Outra das suas características é a constante necessidade de actualização, o que não a diferencia de todas as formas culturais anteriores, sendo que, neste caso, o processo toma uma forma constante e difícil de controlar.

A *performance* da comunicação *online* lembra, em muitos aspectos, a comunicação das culturas orais sem escrita. A sincronia e a imediatez tornam a troca de mensagens quase instantânea. Existe, neste sentido, uma espécie de retorno à prevalência da forma da mensagem em relação ao seu próprio conteúdo, tal como sucedera com as antigas culturas sem escrita, o que promove uma estilização da linguagem, como sugere Danet numa conferência realizada na European Union Summer School na Universidade de Roma intitulada “Communication and Culture on the Internet” (2002: 12) No entanto, é necessário não equivaler as duas formas de comunicação, por muito que a comunicação *online* se assemelhe ao discurso oral³ pois a formalização da escrita oferece-lhe diferentes contornos que a oralidade não permite.

³ É possível afirmar, até, que a comunicação *online* apresenta uma semelhança notória com a

A interactividade promovida pela rede digital juntamente com as características do hipertexto é apenas uma faceta numa conjuntura que antevê uma concentração de todos os sectores da indústria da comunicação na Internet, como sublinha Piérre Lèvy (1990: 85). A cibercultura assegurou a optimização dos órgãos de comunicação mas também a forma de acção sobre a própria informação. A interacção promovida, mais do que uma real manipulação, pode ser vista como uma habituação do cidadão, sujeito e, acima de tudo, utilizador a este estado de permanente reforço do próprio sistema através dessa interacção, que muitas vezes é uma partilha de conceitos politizados, principalmente de consumos criados e recriados pelo *marketing*.

Os *media* tendem a sobrepor-se ao ambiente primeiro da realidade material que rodeia o ser humano “com as suas redes telemáticas privadas, controlos subcutâneos, modas desenhadas por computador e desejos alimentados por dextrose, pouco é o “algo” que permanece intacto” (Elias, 2006: 3). Tudo se torna mediado e faz parte activa de um “regime de optimização”, de aperfeiçoamento constante que beneficia da flexibilidade da comunicação e da facilidade da sua metamorfose.

I.2. Arte e o digital – Uma necessidade ou uma valência?

Desde o período áureo da arte moderna que a sua eventual separação da técnica a coloca num plano como que superior. É apenas concebível pela via da representação, sendo que é, no seu âmago, sempre algo mais do que a sua manifestação material, “terrena”. Evitando aqui recair no mito platónico do conflito entre filosofia e poesia em que a última, para todos os fins, seria inútil para os homens por em nada se assemelhar à verdade mas apenas à cópia, à aparição, à metamorfose e ao vazio, pretende-se compreender que a arte, mesmo quando subjugada à técnica e ao pensamento positivista do Iluminismo, guardou⁴ na consciência colectiva um lugar etéreo, inalcançável e, por isso, tão difícil de definir. No entanto, a arte é também tudo aquilo a que parece escapar como a técnica ou a linguagem (Vidal, 2000: 60).⁵

propagação do som, tendo em conta a proximidade das suas características com o modelo acústico do som. A sintonia e a capacidade de manipulação assemelham-se ao poder das ondas radiofónicas. Mesmo vivendo na sociedade da imagem, “o som e o spectral exercem um grande fascínio sobre os indivíduos” (Elias, 2006:1).

⁴ Mais fortemente a partir do Romantismo como uma tentativa de superação do pensamento iluminista e um retorno ao etéreo, ao espiritual e melancólico.

⁵ No texto “Vanguarda, Neovanguarda, Cibermundo – No tempo de todas as rematerializações (ou a arte da técnica ao contrário da técnica)”, na obra *Rumo ao Cibermundo?*, Carlos Vidal aponta para a

A arte revela-se um “trabalho dos meios e com os meios para um fim (no plural) eventualmente imaterial e abstracto” (*idem*: 62), ideia mecanizada desde o Renascimento até à arte moderna, em que os meios – sejam a pedra, a tela, ou a linguagem e a razão – são manipulados com vista à materialização de ideias ou conceitos, auferindo-lhes uma fisicalidade. Ora, a partir do momento em que surge a *ciberarte* ou a arte totalmente manufacturada pela via da tecnologia digital, os meios seriam separados, seleccionados e não mais confundidos com o que é veiculado. Isto é, é possível afirmar que com a passagem para uma imaterialidade generalizada, os meios materiais – a pedra ou a tela – se separam dos meios “apenas”, sendo os primeiros obliterados pelo digital. A mediação seria superada e a arte não mais seria confundida com os meios com que é “encapsulada” ou “contida”.

No entanto, o que concluir das anteriores formas de expressão artística rigidamente disciplinares como a escultura ou a pintura neste âmbito em que arte já surge num plano em que manifestação material não se aplica? A escultura, depois de ganhar um estatuto de auto-referenciação e não de mera *mimesis* ou ilusão de um outro, do real, não abandonou a materialidade dos seus meios que propiciam a experiência (*idem*: 64). Também no caso da pintura, depois da busca pela sua origem e distinção de todas as outras formas de arte através do destaque do meio da tela no período do Modernismo, redescobre-se na fisicalidade do plano a duas dimensões que lhe garantiu a independência e a pureza que procurava, longe da representação, das ideias ou conceitos etéreos.

Os limites dos objectos artísticos enquanto pertencentes a uma disciplina foram definidos através das várias experiências realizadas no período do Modernismo, sendo que uma das condições, no caso das tradicionais manifestações da escultura e da pintura – os dois grandes campos artísticos mais representados nos museus –, a fruição que proporcionam através da sua específica fisicalidade, marca também os limites da sua presença. A representação digital destes objectos através da cópia fica, assim, comprometida porque têm uma fisicalidade que lhes é inerente.

No entanto, esta noção de definição da arte pela disciplina e pelo seu meio físico não é suficiente, segundo Carlos Vidal (*idem*: 65) numa reavaliação da crítica greenbergiana presente na obra *Art and Literature* (Greenberg, 1965). O conteúdo

arte como algo que se *esquiva* e que vai mais para além da representação.

sobrepõe-se à fisicalidade e o meio não é profundamente essencial para a definição da obra de arte enquanto tal. Porém, segundo Vidal, o que Greenberg salienta enquanto crítico da estética contemporânea seria a indispensabilidade do *medium*. A representação e a mediação continua, apesar de tudo, a ser crucial para a arte mesmo quando, na era do digital, surgem discursos que defendem o domínio técnico total que aparelha o mundo e, por isso, prevêem o fim da mediação (Bragança de Miranda: 1998) e uma possível desmaterialização total da arte.

Este “fim da mediação” corresponderia, em vez disso, a uma redefinição e “re teorização” da medialidade (Vidal, 2000: 66) dada a cada vez mais acentuada imediatividade das comunicações numa cultura de fusão em que o reprocessamento do existente deixa de ter uma finalidade *per si*, tendo em conta que a técnica deixaria de ser instrumental – um instrumento para algo. A mediação deixa de ser um instrumento com um fim mas passa a estar em toda a parte, em contacto com todo o existente.

Porém, o processo de desmaterialização e simultaneamente democratização da arte através das tecnologias parece ter, contrariamente a esta ideia, sublimado uma “rematerialização” juntamente com um retorno ao corpo.⁶

Talvez esta preocupação com o corpo se relacione com a sua parente anulação e a imagem de precariedade, que parece prevalecer tendo em conta a massificação do digital. É neste sentido que surgem também inúmeras manifestações do corpo na arte, numa interrogação profunda que não advém apenas da sua materialidade mas também daquilo que o corpo tem de imaterial – o que é e representa a sua corporalidade.

“Daí que igualmente não nos pareça estranho termos permanentemente, e de múltiplas maneiras, tentado superar as constrições do corpo, algo muito sentido neste fim de milénio, sobretudo no domínio das artes plásticas. Domínio que sente influências de outros territórios, tudo apropriado num espírito de tempo próprio – de hiper-realidade, tecnomutação, artefactualidade (Derrida), cibermundo, teletecnologia e, finalmente, *regresso ao corpo*, uma vez mais, como nessa paisagem visionária que confirmamos no último filme de David Cronenberg [*eXistenZ*] (...).” (Vidal, 2000: 69)

Esta presença do corpóreo na arte não implica uma tecnicização da arte, sendo que, seguindo o pensamento heideggeriano, a arte não se faz dos seus meios ou da

⁶ Carlos Vidal (2000: 68) aponta para a obsessão estética pelo corpo na arte dos anos 90, ocupando a frente da representacionalidade juntamente com os estudos da cibernética, da inteligência artificial e da biotecnologia devido ao alargamento conceptual que o avanço tecnológico trouxe – uma espécie de retorno à análise das próprias barreiras corpóreas do Homem e do que o rodeia.

técnica que acarreta, ao contrário da ciência, por exemplo, que se vê constantemente tecnicizada e politizada. A arte é por si arte e, por isso, não se encontra engolfada na técnica, mesmo na cibercultura que todos os dias respiramos. Os meios não submetem a arte a uma ditadura da técnica e da forma como é produzida e exposta, mesmo após o período de descoberta medial que foi o modernismo. A arte existe e comunica numa pragmática própria, sem normas estabelecidas ou irrevogáveis. Deste modo, são os meios que se reinventam para a abraçar apesar de, com a sua desmaterialização e posterior *rematerialização*, constarem no centro da cultura contemporânea – uma contradição que se espelha na coexistência a *pari passu* com a imediaticidade digital (*idem*: 73).

A arte deambulou entre o conflito e a complementaridade com a ciência ao longo dos últimos séculos. Numa primeira instância, como aponta Hermínio Martins (2000) o Estado separou-se do poder espiritual religioso. Depois, a secularização do Estado deu, por sua vez, origem à cisão entre o poder político e a ciência que, numa espécie de espiritualidade do movimento, do desenvolvimento e da industrialização, trespassou para a arte moderna seduzindo artistas e escritores. Durante a emancipação industrial, tecnológica e social, a arte acompanhou profeticamente todos os revolucionários avanços científicos permanecendo reminiscências conflituosas com a objectividade da ciência para segundo plano. A partir do Modernismo, a supremacia espiritual da ciência e do progresso acelerado deixou de constar no centro da arte quando esta procurou libertar-se para procurar novos modos de existir, novas formas de ideologia (nomeadamente do embalo do fascismo recente dos início do século XX) e de sobreviver ao monopólio espiritual do raciocínio científico. A inovação nunca abandonou o discurso artístico mas sim a relação com a ciência e a validação científica⁷.

Mais tarde, a primazia da ciência e da tecnologia deu lugar ao utilitarismo do novo. O consumo desenfreado deu origem à busca pelo “melhor”, sendo o “melhor” a novidade, idolatrada e glorificada. Involuntariamente, promulgou-se a maximização da produção e não da sustentação ou da durabilidade. A obra de arte surge, neste momento, como algo que pode ser usado, um bem substituível cuja permanência no museu não é

⁷ O Futurismo, como apogeu da esteticização das máquinas, terá sido um dos primeiros movimentos a reconhecer a velocidade e o encanto da sincronização e do simultâneo. Estetizando o sublime da máquina e do eléctrico projectaram, através da sua retórica, as possibilidades das tecnologias da comunicação (a telefonia, o rádio, a televisão) extrapolando as que já existiam num universo conceptual de possibilidades.

essencial. A década de 60 torna-se o palco ideal desta glorificação da novidade e da tecnologia e os primórdios da cibernética advém dos recursos necessários para manter esta sincronia – a necessidade de considerar a natureza como informação a ser consumida e transformada. Tudo é processado pela máquina universal (*idem*: 23) – o computador electrónico digital – e a natureza torna-se não uma fonte de recursos mas algo sujeito ao processamento computacional, assim como a vida, a mente e toda a existência. Com ela, a arte. A transformação de toda uma civilização numa estrutura imensa de processos computacionais assim como a aplicação dos mesmos à investigação, à heurística do conhecimento e à disposição da informação surge através da ideia de que o globo terrestre é composto por um mar de conexões e trocas constantes. Surge a visão de que a própria consciência é computação. A incorporação do pensamento computacional nas áreas científicas – numa referência simplista – reduziu a diferença ou o espaço existente entre “informação” e “conhecimento”. Deparamo-nos, com uma espécie de caminhada compulsiva para algo que será, talvez, uma “engenharia do saber” (*idem*: 28), uma espécie de injunção entre a mente, o conhecimento e a ciência em que tudo coincide com o computacional e o digital.

A arte expande-se para o ciberespaço e explora novas possibilidades estéticas através da utilização do computador. A possibilidade da expansão da criatividade através de uma estética maquínica parecia realizar a utopia proposta pelo Futurismo, sendo o pós-humano a promessa da união entre a expressão criativa, a máquina, a ciência e o Homem através do princípio de todo o existente é informação e que nos pode conduzir para além de uma realidade física – uma nova realidade da natureza em estado cibernético que permite que tudo possa ser traduzido e processado através dos *media* em que o estado ontológico do ser humano que até hoje preservamos entra em fase de declínio e perde-se, eventualmente, juntamente com a fisicalidade que (ainda) nos é inerente.⁸ Há que repensar e compreender a valência humana que a arte representa e que pode potenciar e humanizar esta realidade cibernética contemporânea. A passagem da arte para o digital, nomeadamente a que requer uma mediunidade indispensável noutros tempos é claramente uma necessidade dada a conjuntura global do pensamento humano

⁸ A arte da era do pós-humano ou ciberarte pode ser uma tradução acrítica deste estado trans-humano ou, por outro lado, permanecer como uma oposição e provocação firme a este novo mundo incitando à reflexão e, ainda, granjeando o espírito em oposição à primazia da tecnociência – um sentido último para e do humano – e não permitindo uma rendição a uma mera arte da supremacia da informação, reiterando as tendências e caindo na redundância.

em fusão com novos modelos de pensamento. Talvez este estado paradoxalmente (des)ancorado da fisicalidade e do corpo represente uma redescoberta de um novo estatuto para estas formas de arte, mais moldável e com uma nova mobilidade através da Internet.

Até que ponto a Internet pode representar um espaço expositivo para a produção artística e para a discussão de aspectos políticos e sociais e de conceitos? Será o campo artístico *online* assim tão distinto dos espaços físicos que lhe concernem? Na verdade, esta arte da fisicalidade da tela, dos volumes materiais, da instalação, está a ser reproduzida no espaço digital talvez porque, eventualmente, tudo o que não tiver a sua marca *online*, o espaço das trocas e conexões por excelência actualmente, desaparecerá no tempo (Bourriaud, 2002: 9).

I.3. A possibilidade de uma rede global para a criatividade

A emergência da possibilidade de *networking* para a arte surge juntamente com a visão da cibernética e as mudanças culturais inerentes às novas tecnologias da telecomunicação. Roy Ascott, no ensaio “Art and Telematics: Towards a network consciousness” (1984), defende que a telemática, cuja abrangência e história são ainda recentes e pouco definidas, resulta da convergência de dois *media* poderosos: as telecomunicações e os computadores. Ascott aponta para um novo paradigma cultural e, possivelmente, para um novo degrau nos processos da consciência humana.

“In fact the opposite is the case and computer-mediated networks, in my view, offer the possibility of a kind of planetary conviviality and creativity which no other means of communication has been able to achieve. One reason may be that networking puts you, in a sense, out of body (...) Networking produces an interweaving of imaginations which gives to the term ‘associative thinking’ the most amplified interpretation.” (*idem*: 2)

No campo da arte, a ideia que nos é transmitida pelo conceito de telemática permite compreender o que motivou uma estética da participação e da interconexão que surgem imbuídas na prática artística contemporânea (*Idem*: 4). Primeiramente, sendo a distribuição autoral ou autoria colectiva algo demasiado dispendioso e inacessível para a produção artística baseada na imagem visual, o texto tornou-se o veículo mais propício para a arte com origem na telemática, pelo menos até aos anos 90. A participação na produção artística de artistas dispersos por todo o globo na obra de Ascott intitulada “La

Plissure du Texte”⁹, apresentava como conceito a co-autoria de uma narrativa formulada através do *networking* com vista a construir um “conto de fadas global” a partir do uso da rede ARTEX¹⁰. Ascott afirma que o fundamental na criação de texto sob a forma de *networking* torna-se a ambiguidade e a incerteza semântica, e não a clareza determinista da mensagem. Para que a compreensão surja, torna-se necessário assimilar o processo de transacção entre os vários *inputs*. A partir da imersão neste espaço sem tempo, surge uma sensação de comunhão com o outro, e não a determinação centrada na mensagem:

“(…) To ‘understand’ what is going on in the transactional process of network art is to merge into the waves of planetary inputs, the modulation of ideas passed around the multiplicity of terminals, and to identify with the patterns of change which surge through the lines of communication. It can feel, not just as an extension of mind but an extension of the body. There can be this sense of out-of-body experience, joining up with others in the aetheric, electronic, and totally timeless space.” (*idem*: 5)

Não obstante, de certa forma, contrariar a visão mcluhaniana de que o *medium* é a mensagem, salienta que as suas principais características contextualizam e dão forma à participação do artista e ao seu envolvimento na obra e, consequentemente, na produção de discurso – discurso esse que não é semelhante à escrita ou à fala quando se fala de telemática ou *networking* e cuja autoria partilhada pode ser negociada. É nestes trâmites que surge a possibilidade de produzir discurso artístico pela via da rede.

Como todo e qualquer discurso, pode ser controlado e utilizado, o que explica o crescente interesse por parte das instituições pelas possibilidades da telemática e do *networking*, neste caso para a difusão dos seus acervos artísticos. A multiplicação da informação cada vez mais exponencial e difícil de controlar torna-se, pouco a pouco, uma prioridade para o poder instituído. Com vida própria, a rede reproduz os seus nós e absorve para o seu centro toda a realidade do plano material. O que outrora representava apenas ligações e trocas comerciais, industriais ou militares passa a agregar a própria sociedade. Há décadas, o problema central seria a conexão pelas dificuldades tecnológicas. Na actualidade, questiona-se a interconexão e as inúmeras possibilidades agora que as ligações já estão asseguradas a uma escala global. A plasticidade do

⁹ Apresentada na exposição ELECTRA 1983, organizada por Frank Popper para o Musée d’Art Moderne de la Ville Paris cuja premissa seria a utilização da electricidade na arte.

¹⁰ O ARTEX – Artist’s Electronic Exchange Network – foi um *software* assente numa rede de correio electrónico que existiu entre 1980 e 1991 para manter artistas em contacto. Aproximadamente 35 artistas utilizaram a rede, numa época em que a Internet, nomeadamente sistemas como o Usenet e o Arpanet, estava apenas disponível maioritariamente a académicos. Para mais detalhes aceder a http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/communication/15/

discurso na rede dificulta, porém, qualquer processo de controlo à partida tendo em conta as inúmeras camadas de discurso e sentido. Verifica-se, deste modo, uma maior dificuldade da apropriação e aculturação da informação.¹¹ O discurso na rede torna-se menos institucionalizado e inclusivo a um nível planetário (*idem*: 8).

É de notar que a prática artística adquire contornos mais plásticos e os próprios artistas enaltecem a prática colaborativa como mais apropriada à produção de obras de arte, nomeadamente no que toca à crescente necessidade de manifestar preocupações sociais e apelar à divulgação (Maio, 2004: 61). Esta flexibilização e mobilidade da prática artística através das características da rede permite uma prática mais desmaterializada e também globalizada, que não só aproxima a arte a outros campos da sociedade mas também aproxima diversos mundos artísticos¹² que, na verdade nunca tiveram barreiras entre si a separar quem pertence a um mundo ou outro, de acordo com Becker (*apud* Gardiner e Gere, 2010: 10). As tecnologias vêm potenciar esta rede colaborativa já existente, formada de sujeitos que cooperam em diferentes grupos para realizar ou difundir a arte.

Também na divulgação das artes é possível verificar que estão a desaparecer os canais de comunicação unidireccionais criados pelos meios institucionais dos museus, por exemplo. A mobilidade permitida pelas redes sociais e plataformas *online* confere aos utilizadores a possibilidade de partilharem conteúdos, sejam eles obras de arte, projectos artísticos ou exposições e eventos. É possível ir ainda mais longe tendo em conta que as próprias instituições abolem temporariamente a sua rigidez hierárquica para oferecer a oportunidade ao público de participar abertamente em eventos, o que demonstra esta forma de criatividade em rede. Um exemplo seria o Museum of Arts and Design de Nova Iorque (MAD) que permitiu que os visitantes vestissem o papel de curadores e compusessem o espaço de acordo com as suas percepções com objectos trazidos pelos próprios que pudessem ter valor de exposição, criando um espaço envolto

¹¹ Apesar de todas as possibilidades de monitorização do discurso que hoje são disponibilizadas como a contagem das *page views* e sistemas de medição e métrica dos *websites* e plataformas, comprova-se através de movimentos sociais e formas de expressão que são, de certa forma, imprevisíveis ou controláveis pela medição de qualquer mecanismo.

¹² A plataforma “The Art Boulevard” representa um exemplo claro da união de artistas e de instituições através do *networking* digital para desenvolver projectos artísticos em regime de *crowdsourcing*, aliando recursos e ideias criativas. Aceder à plataforma em <http://www.theartboulevard.org>.

em momentos “duchampianos”¹³. A arte permite estas adaptações e readaptações do espaço e do tempo porque, em si, não tem uma essência imutável.

A própria curadoria sofreu um afastamento de uma abordagem artístico-histórica para um pensamento mais próximo da criatividade artística, o que implica que o curador pode ser um editor, um comunicador, um educador ou qualquer outra pessoa com diferentes capacidades e formações (Smith, 2012: 51), como será abordado no capítulo segundo, *Curadoria e Arquivo para o Digital*. Os limites da arte, em si, tornaram-se porosos e os grupos e agentes que pertencem a este campo não apresentam mais uma especificidade clara nos seus papéis e na sua acção.

I.4. Agência e interactividade

A interactividade é um conceito actualmente banalizado, depois da apropriação pelas indústrias e a propagação extensiva de *software* e *hardware*. Depois da sua massificação, a interactividade parece um dado adquirido. Para delimitar este conceito utilizaremos a definição de Kerckhove – a interactividade “é a relação entre pessoas e ambiente digital” (Kerckhove, 1998: 30) – uma definição simples e que traduz a essência do termo no meio da informática e computação. A partir dos anos 80 tornou-se uma área rica em investigação nomeadamente na área das artes e da criatividade (Novakovic, 2010: 124). Assegurada pelos desenvolvimentos tecnológicos dos últimos anos, os estudos buscam um outro nível mais profundo de conexão homem-máquina: a noção de “presença” e o questionamento dos limites da co-autoria das obras, por exemplo, que não serão aqui abordadas. Por agora, a interactividade continua, apesar de tudo, a ser um campo fértil e repleto de possibilidades que, mais tarde, com o estudo da “presença” e da “imersão” no digital, poderá tomar proporções ainda mais definidas.

O computador como máquina de processamento de informação apenas passou a contemplar o *hardware* do ecrã ou monitor a partir dos anos 70. Rapidamente os periféricos do rato e monitor tornaram-se os símbolos do objecto “computador pessoal”¹⁴. Dadas as possibilidades mediúnicas do computador, este não é um objecto com um centro definido.

¹³ Ver o artigo noticioso completo em <http://www.nonprofitquarterly.org/management/22462-museum-invites-visitors-to-help-curate-mad-collection.html>.

¹⁴ Como aponta Lévy (1990:115), o computador é uma invenção que surgiu fora e contra o sistema de produção e industrialização da área e que transformou a informática num meio de utilização

“Il n’y a pas d’identité stable de l’informatique parce que les ordinateurs, loin d’être les exemplaires matériels d’une idée platonicienne immuable, sont des réseaux d’interfaces ouverts sur des connexions nouvelles, imprévisibles, qui peuvent transformer radicalement leur signification et leur usage. L’aspect de l’informatique le plus déterminant pour l’évolution culturelle et les activités cognitives est toujours le plus récent, il tient à la dernière enveloppe technique, au dernier branchement possible, à la couche logicielle la plus extérieure.” (Lévy, 1990: 115)

O processo de digitalização ou passagem para o digital alcança todos os processos comunicacionais e de transmissão e processamento da informação desde o jornalismo até ao cinema e às telecomunicações. Estas formas comunicacionais, no seu formato tradicional, assentam na base primordial e material do *medium*, cuja forma material condicionava a recepção da informação e a produção da mesma (o corte, a colagem, a edição). Através da interactividade¹⁵, a forma material condicionante do formato da comunicação através dos *media* tradicionais torna-se ambígua, plástica e pouco cooperativa, com uma visão delimitada e separatista.

A progressiva digitalização, juntamente com a possibilidade infinita de manipulação, reordenação, decomposição e indexação de imagens e som formará uma massa de fragmentos, catálogos de imagens, verdadeiros mundos e realidades simuladas que podem ser consultados e manipulados de qualquer parte do mundo desde que o acesso à rede seja permitido. A plasticidade toma um grau tal que talvez possa igualar a maleabilidade que a escrita conseguiu enquanto tecnologia intelectual e do conhecimento (*idem*: 117). Paralelamente a este processo de digitalização, a democratização das interfaces¹⁶ toma proporções globais e progressivamente mais imersivas e homogeneizantes. O multimédia e as possibilidades dos sistemas

massificada. Como novo meio de comunicação e de criação, assim como para a simulação, num ápice se afastou das origens que o aproximavam apenas daqueles que dominavam a linguagem binária e da programação.

¹⁵ A interactividade pode ser analisada para além da mera participação, como uma vertente generalizada e presente em todos os processos de comunicação. Para tal a interface deve ser considerada algo mais do que os meios *hardware* ou *software* que permitem a participação. É algo que se torna intrínseco à própria comunicação através da codificação e da programação do *software*, concebido para permitir variados níveis de manipulação da imagem e do som. O princípio da manipulação faz já parte da própria codificação das máquinas.

¹⁶ Para definir o termo interface, tomaremos como base a definição dada por Pierre Lévy (1990: 200) em que esta será o dispositivo que assegura a realização de operações de transcodificação e administração dos fluxos de informação que circulam entre dois sistemas informáticos ou, por outro lado, entre um sistema informático e uma rede de comunicação. Quando esta comunicação se realiza entre ser humano e máquina, designa-se “interface homem/máquina”. Lévy defende que as interfaces podem ser aplicadas a dispositivos não informáticos como o livro ou a própria pele do ser humano, por exemplo, e que funcionam sob a forma de redes.

interactivos permitem a construção de verdadeiras “projeções multissensoriais” que já incluem estímulos inconscientemente aprendidos pela constante exposição aos *media* (Kerckhove, 1998: 30). A realidade virtual propiciada por uma representação visual das galerias de um museu não necessita de muitas indicações de navegação, por exemplo. A nossa experiência com a fisicalidade virtual muitas vezes torna já inconscientes acções de interacção e controlo como o fazer *clique* sobre uma pintura para nos “aproximarmos dela”, isto é, fazer *zoom* sobre a imagem. Os informáticos e programadores, ao desenvolverem novas interfaces de interfaces, tal como uma *matrioska*, produzem sistemas informáticos e dispositivos cada vez mais intuitivos e que mais facilmente se conectam ao modelos sensoriais e cognitivos dos utilizadores (Lévy, 1990: 121).

Esta simbiose com o utilizador esconde uma outra realidade subjacente: o desconhecimento quase total do funcionamento interno dos programas e sistemas informáticos. A facilidade e imediaticidade do acesso e da linguagem ocultam a incompreensão da codificação e da programação informática, apenas acessível a alguns. A composição do programa informático escapa à grande massa de utilizadores e faz parte da matriz da interacção intuitiva. No que toca à apreciação de obras de arte, esta facilitação da imersão em galerias virtuais, por exemplo, pode “cegar” o utilizador relativamente à existência temporal e física da obra de arte, o que pode ser prejudicial para museus, instituições e artistas que sobrevivem da materialidade da obra.

No entanto, seguindo o pensamento de Lévy (1990: 142), a simulação não corresponde necessariamente a uma irrealidade ou afastamento do real. Por outro lado, tendo em conta que permite ao sujeito aceder a modelos complexos de conhecimento sem ter de utilizar os seus recursos mentais e de memória, implica uma mais intensa aplicação da imaginação e intuição através do tempo-real do digital. A separação entre a verdade e conhecimento do tempo e espaço que a escrita promoveu, poderá, agora, desaparecer e dar lugar a um pensamento reflexivo enquadrado no real e que não necessite de enorme exercício de simulação mental e reflexiva. O modelo cognitivo da simulação valoriza o momento ideal, a circunstância, a conexão e da difusão; não o modelo monumental e desarraigado da escrita historicista, o que pode promover uma maior proximidade (embora incompleta) em relação à obra de arte em comparação com outros meios tradicionais.

A arte adquire, na actualidade, um modelo de participação, experimentação e crítica que o Iluminismo deixou como herança e que, no modernismo do século XX, seria considerado *avant-garde*, nomeadamente as formas de expressão que fluíam livremente entre ideologias que surgiam. Essa disparidade entre o novo e o velho, como é sublinhado por Nicolas Bourriaud em *Relational Aesthetics* (2002), deu lugar a uma arte que já não busca o novo como se de uma previsão se tratasse. Agora modela possíveis universos, critica, questiona, como o pensador iluminista (Bourriaud, 2002: 12).¹⁷ A arte tenta propor modos de viver, move-se no interior do real e investe no presente, inspirada no modernismo de agora que bebe da cultura do *do-it-yourself*, da reciclagem, e da invenção permanente do quotidiano (*idem*: 14). O agenciamento sobre o digital e a rede assemelham-se ao sistema sensorial humano, uma espécie de extensão da mente e de interpretação e criação de mundos interiores.

No entanto, a exposição da arte em território virtual aponta para algumas dificuldades neste contexto. Sendo a tecnologia uma verdadeira caixa negra que se interpõe entre mensageiros e receptores, a interactividade é completamente regulada, não existindo, por isso, acção ou interacção que não tenha já sido pensada ou premeditada, como alerta Luhmann (2000: 2) quando define os contornos dos *mass media*. Também a arte passa a ser mediada exclusivamente pela tecnologia digital quando vislumbrada através da Internet ou em arquivo digital. Para Luhmann, a condição da tecnologia é precisamente a interrupção do contacto directo, apesar de todas as possibilidades promovidas pela interactividade. Porém, níveis nunca antes conseguidos de liberdade de comunicação tornam-se reais com esta interpelação do contacto directo, conseguidos através da regulação e organização do próprio sistema programado e que apresenta uma realidade própria, construída. Dentro do programa e pelas suas regras, novas liberdades surgem.

I.5. O discurso artístico em contexto digital

O discurso artístico que surge incorporado nas formas clássicas e disciplinares da arte, como a pintura, a escultura ou a fotografia, tem sido profundamente marcado

¹⁷ O autor afirma que a arte terá acompanhado o desenvolvimento do *mindset* imposto pelo Iluminismo na sua tentativa de elevar o individualismo, a qualidade de vida e o racionalismo científico e positivista. Todavia, o Modernismo do século XX assistiu já a uma divisão entre o racionalismo da ciência e tecnologia e uma irracionalidade e liberdade das expressões artísticas a partir do surgimento de correntes contraditórias à ordem imposta. A arte volta a separar-se da utopia e do messiânico para se reencontrar na formulação de modos de vida dentro do real, trabalhando o presente e criando mundos de forma crítica.

por uma estrutura firme assente no papel definido do artista como produtor e o observador como receptor. A digitalização destas formas de arte pré-digitais não indica uma nova forma de discurso artístico mas sim uma nova abordagem filosófica, teórica e tecnológica tendo em conta que a comunicação se liberta de alguns aspectos ainda baseados na comunicação humana tradicional e assume contornos muito mais abrangentes e da ordem da cibernética. Os papéis intermediários e legitimadores das instituições e profissionais da área que trabalham a selecção, a divulgação e o recorte do discurso artístico, sofrem modificações também neste sentido.

A digitalização encontra um primeiro obstáculo naquilo que é considerado como a “autenticidade” da obra. Pelos motivos já articulados nos temas anteriores, a arte não é comparável a uma imagem pois apresenta sempre algo mais que lhe é adjacente. Efectuando um regresso aos primórdios da possibilidade de reprodução mecânica da imagem e respectiva distribuição em massa, a obra de arte como objecto único, indissolúvel e indivisível da mão e mestria do artista deu lugar a novas concepções e alterações profundas na produção artística, na disseminação e recepção. A recepção afastou-se da criação e da *performance* da obra, da sua presença no espaço físico. A interpretação é, antes, condicionada pelo meio de mediação que reproduz a obra, como a fotografia. A comunicação tornou-se impessoal e as cópias são móveis. Para mediar a relação da obra com o público, surgem as instituições intermediárias. A libertação das artes do seu original anulou o último resquício de funcionalidade da arte que a ligava a uma situação, um espaço, comemoração ou símbolo convencional. Ao invés, passa a ser reproduzida pelo seu valor estético e sofre um processo de *disembodiment* das actividades sociais ou convenções assentes nas relações de poder (como a posse de um original de um determinado artista). Valoriza-se antes o seu valor expositivo desenraizado de qualquer actividade ou propósito, despido de qualquer motivação enraizada na vida social. A arte sofre a perda da aura¹⁸ – o valor da “originalidade” da obra – através da multiplicação e reprodução da imagem.

Com a Internet, o modelo de distribuição e divulgação tornou-se ainda mais intrincado. A separação entre o público e o acesso às obras, outrora mercantilizada e repleta de agentes intermediários – instituições e agentes privados –, dá lugar a uma

¹⁸ Explorado exhaustivamente por Walter Benjamin no famoso ensaio *A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica* (1936), o conceito de aura foi associado à perda da “presença” da obra, do seu estatuto original.

relação ilusória de quase imediatividade e ubiquidade promovida pela mediação da tecnologia no ciberespaço.

Por outro lado, as instituições que intermedeiam a relação entre a criação e a recepção das obras lutam pelo poder da produção e da distribuição, isto é, da comunicação artística. Para além da comum necessidade de deslocação para um determinado local, o público recebe ainda a influência dos agentes de promoção (museus, fundações, residências artísticas, galerias e até empresas que patrocinam eventos). A acção de mediação destes agentes representa uma estrutura de poder sobre a recepção das obras e, simultaneamente, um mecanismo de selecção que as liga à vida, a determinados valores criando a necessidade do seu consumo.¹⁹ Emancipada da sua função religiosa ou ritual, a arte adquiriu, nas sociedades modernas, um estatuto de prática social e forma comunicacional que é relativamente autónomo, mediado pelo complexo sistema institucional acima referido. As novas tecnologias e a representação artística *online* vêm afincar ainda mais esta luta.

A partir do momento em que se aplicaram as novas tecnologias à arte verifica-se uma inadaptabilidade, uma falta de articulação dos modelos de apreciação entre o público e a representação do objecto artístico, que é uma imagem. Os antigos objectos artísticos perdem algumas das suas características vitais como o afastamento para a apreciação estética do objecto e o seu estatuto original de presença – a aura – como Walter Benjamin explorou no famoso ensaio “A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica” (1935). A aura e a originalidade perdem-se no universo da cópia portátil e sempre presente quando solicitada no ecrã.²⁰ Assim como sucedeu com o som, cuja possibilidade digital de reprodução permitiu realizar distorções e modificações que materialmente seriam impossíveis e que transformaram para sempre a produção da música e a sua distribuição e comercialização a partir dos anos 80, também a relação com a imagem se alterou. Com ela, a arte visual também poderá perder o seu estatuto intocável.

A imagem, paralela com o som no processo de digitalização, sofreu uma extensa evolução e a fase mais intensa deste processo, na actualidade, já faz parte do passado.

¹⁹ O capital cultural, o nível de conhecimentos e o sistema de valores vigente na sociedade perpetuam este mecanismo de selecção na distribuição e oferta da arte, que reflecte a estrutura social e de poder na sociedade, como salientou Bourdieu (1979).

²⁰ Contrariamente às recentes características dos objectos artísticos já produzidos no contexto dos novos media e da Internet, cujo modelo de recepção é bastante distinto e a interacção está na sua essência.

Agora, com a imagem já digitalizada e disponível, a edição e montagem tomam a dianteira (Lévy, 1990: 120). Na era do domínio da imagem, a montagem, o recorte, o reprocessamento da cor, do tamanho, da forma traduzem a *síntese da imagem*, isto é, a sua separação do suporte físico (*Idem*: 117).

“Dans quelques dizaines d’années, tous les terminaux auront des interface graphiques perfectionnées. D’ores et déjà, il est en train de naître sous nos yeux une nouvelle idéographie; quelque chose comme une écriture dynamique à base d’icônes, de schémas, et de réseaux sémantiques. Nous sommes ici à la frontière désormais de plus en plus ténue entre le domaine de l’image et celui de l’informatique, en attendant la libre communauté des interfaces.” (*idem*: 121)

A sistemática distribuição e democratização da imagem promove uma espécie de nova escrita, uma ideografia assente em códigos semânticos e ícones numa rede esquemática em constante processo de crescimento e mutabilidade. As instituições e museus procuraram acompanhar este processo assegurando a presença de algumas obras dos seus acervos na rede. No entanto, este facto não representa uma democratização como intenção inicial mas sim uma estratégia de reprodução para fins de visibilidade da própria instituição (Maio, 2004: 61-62).

Latour sublinha em “Visualization and Cognition” (1990a: 10) o facto de que a inscrição ou cópia dos objectos em si não é importante, e sim as possibilidades relacionadas com a mobilidade, juntamente com a imutabilidade dos traços que a transcrição perfeita propicia. A reprodução implica uma mobilidade não só pelo número de cópias mas também pela portabilidade de tais objectos. Este estado, um resultado de todas as conquistas intelectuais e tecnológicas, foi representado pela magnificência da impressora. Agora, novas fronteiras foram quebradas com a cópia digital.

Com a mobilidade da cópia, vem o poder da ligação ou do *link*. Na verdade, uma das propriedades virtuais intrínsecas da imagem é precisamente o seu poder de ligação ou *linkage*²¹ (Bourriaud, 2002: 15). Subsiste de acordo com as ligações que estabelecem entre si e com o mundo. Assim, também as imagens virtuais das obras de arte assumem este poder do *link* ou da ligação e a sua versão digital, infinitamente reproduzida, recortada e alienada pode ser sempre interligada a outras, a um contexto, a um sentido, a um significado, sem apego exclusivo à conceptualidade inerente que torna a obra, a original, única. As preocupações com a cópia reduziram-se apenas ao

²¹ Termo cunhado por Michel Maffesoli mencionado em dois trabalhos do mesmo: “Qu’est-ce que le réalisme opératif”, no catálogo *Il faut construire l’Hacienda*, CC Tours, Janeiro, 1992; e “Produire des rapports au monde”, no catálogo *Aperto*, Bienal de Veneza, 1993.

copyright pois, agora, para as instituições e artistas obterem visibilidade têm de controlar essa mesma cópia, colocando-a no plano do conhecimento geral do digital.

“Under the conditions of ubiquitous image saturation, modern art’s purpose as a vanguard for the promotion of the research into how images constitute secular knowledge – and particularly self-knowledge or the anthropological knowledge of others – lost its urgency since everyone who inhabits contemporary visual culture assumes the complex communicative capacity of images to be self-evident.” (Joselit, 2013: 88)

A hipertextualidade, fruto da multiplicidade de agenciamento de dispositivos, das modificações na rede e do poder produtor e organizador da inteligência artificial, permite uma intensidade de novas ligações e correlações. As interpretações da imagem podem ser condicionadas por esta aglomeração (Lévy, 1990: 121) e é aqui que surge a necessidade do mapeamento digital para evitar a alienação da imagem. Assiste-se a um gesto irrevogável de permanente composição das imagens e das palavras. A arte torna-se diagramática e parte de um esquema dinâmico com estruturas discursivas distintas de qualquer apresentação tradicional da obra. Sob a forma de um verdadeiro banco de conhecimentos, a rede torna-se um espaço de cartografia e estruturação constante da informação, cujo volume aumenta constantemente. Lévy (1990) previa que, futuramente, os bancos de conhecimentos seriam capazes de produzir, eles mesmos, as conexões necessárias entre a informação, sem ser necessária uma programação prévia²², sendo que esta automatização ainda não é possível pois não atinge camadas de sentido elevadas; subsiste uma necessidade de dar sentido à rede.

No que toca à prática artística, segundo Ascott, este novo panorama para as formas de arte não-digitais permitirá uma reavaliação das obras de arte no que toca a camada de sentido e ao discurso que produzem, que deixa assim de ser considerada numa ligação *one way* em relação ao receptor mas antes numa relação dialéctica com outras obras, com o conhecimento do observador, com o contexto em que se insere:

“This in turn will produce a reevaluation and fresh interpretation of older art forms since it can be argued that meaning has never in reality been created by a one-way dispatch, nor do new ideas of images originate in the solitary mind.

²² A inteligência artificial dos *bots* dos motores de busca, por exemplo, permite a associação automática de representações e uma navegação intuitiva exponenciada por elaborados planos personalizados para diferentes utilizadores com interesses distintos na busca *online*. A personalização da utilização do digital tem representado, na última década, a grande motivação do desenvolvimento tecnológico e da capitalização e consumo de bens digitais. A realidade dos dispositivos portáteis ligados à rede, a personalização da pesquisa, a presença das redes sociais que filtram as informações e contactos pessoais consoante a memorização da interacção do utilizador com o site e toda a parafernália do *adware* adaptado tendo como base as características do utilizador são a realidade da presença *online* actualmente.

Individual genius was the invention of an era which chose to delimit and contain the subversive power of art within fixed, identifiable boundaries. The field of communications network analysis is especially relevant here and the major shift of emphasis within this field of research, in recent years, points up the dialectic between the telematic model and the older paradigm of art discourse.” (Ascott, 1984: 8)

A convergência de significados e a partilha de sentidos contrapõe o modelo linear da comunicação em que a informação circula num único sentido, num mundo que idolatrava a entidade do sujeito como individual. O *networking* promove a distribuição das obras no plano virtual através da partilha e a multiplicidade de camadas de sentido, assente numa nova abordagem sob um modelo de comunicação que funciona através de um ponto de vista cibernético e de uma perspectiva sistémica.

Esta forma contemporânea de assimilação da obra surge depois do desaparecimento da analogia da experiência visual da natureza na arte. Os traços da produção artística contemporânea libertaram-se e os *media* exponenciaram esta mudança. A representação que permitia a contemplação ofereceu o seu lugar a uma produção e uma assimilação da obra de arte através de processos operacionais. A interação com a obra, a observação com vista a resolver o puzzle concebido pelo artista, a exclusão da visualidade como ponto basal indicam o fim da dicotomia entre observador e artista. Ao invés, surge um espaço imaginário de encontro, comunhão e idealização. A rede computadorizada é idêntica a este espaço, uma arena para o trabalho e exploração criativos.

Porém, a exploração deste espaço virtual em rede não implica uma liberdade infinita na apreciação da arte. Mitos como o facto de que a comunicação mediada pela rede seria muito mais livre pois teria lugar a uma distância mais significativa dos poderes políticos, culturais ou económicos (Bebiano, 2000: 128) não se aplicam. O caso da “Declaração da Independência do Ciberespaço”²³ terá sido uma repercussão desta questão que ainda hoje é proeminente: a Internet é um meio de comunicação ou, por outro lado, uma ferramenta pessoal e “livre” de busca de informação? Na realidade, a ideia de liberdade que a Internet parece oferecer fortuitamente deu lugar a uma crescente monopolização destas “imagens móveis”. A trivialidade e globalização deste

²³ John Perry Barlow publicou, em 1996, o texto “A Declaration of the Independence of the Cyberspace” com o intuito de divulgar o ciberespaço como uma nova ferramenta que, utopicamente, permitiria o acesso livre e gratuito a informação como um espaço independente, mesmo com a intervenção e barreiras impostas por governos e instituições. Disponível em <https://projects.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>.

serviço vergaram qualquer potencialidade de separação das sociedades deste espaço virtual e as condicionantes aplicadas num lado do ecrã transmutaram-se para o outro.

A Internet incita a um debate aceso, nomeadamente no impacto político que promove em diversas áreas que representam formas de poder como o determinismo tecnológico, a mercantilização de produtos e informação, a sua representação enquanto parte do espaço público e a sua relação com a propriedade intelectual, como é descrito em *Ciberdemocracy: Internet and the Public Sphere* de Mark Poster (1995). Estes são apenas alguns campos onde o discurso é fértil, mas a rede promove controvérsias a um nível muito mais profundo e ideológico²⁴ A Internet propõe uma reconfiguração das relações de poder, nomeadamente ao poder institucional, que requer uma nova abordagem, tarefa essa que se torna hercúlea quando é acrescentado o factor da descentralização do poder provocada pelo funcionamento em rede. Novas políticas descorporalizadas tomam forma no ciberespaço e o universo da arte não está imune a estas profundas alterações.

O impacto inegável destes conflitos na comunicação artística encontra-se presente nas manifestações de projectos e plataformas *online* que, por um lado, podem apresentar a promessa de uma nova forma de democratização da arte e do respectivo acesso mas, por outro lado, pode implicar uma corroboração dos sistemas de poder institucional presente no sistema democrático ocidental vigente, isto é, uma busca para prolongar as relações de poder para o universo virtual. Um exemplo em execução em Portugal é o desenvolvimento da plataforma SHAIR²⁵, que estará em vigor a partir de 2014 e na qual a divulgação e venda de obras de artistas portugueses numa galeria *online*, complementar a um espaço físico, surge do interesse de um grupo económico em investir em capital cultural auxiliando o universo das artes.

Como é exposto por Niklas Luhmann em *The Reality of Mass Media* (2000), considerando a arte como um subsistema funcional que equivale a um código especial²⁶ e a um funcionamento próprio e distinto no sistema, a passagem da arte para os *mass*

²⁴ Inclusive o próprio conceito de democracia herdado da Modernidade e adaptado directamente do pensamento iluminista. Como ideal, sofre uma mutação intensa pelo que a sua representação materializada na sociedade contemporânea não suporta uma passagem fácil para o universo virtual.

²⁵ Ver o artigo noticioso completo em <http://expresso.sapo.pt/plataforma-digital-de-arte-nasce-em-braga=f861751>.

²⁶ Luhmann considera que cada área ou temática da sociedade constitui um subsistema que se auto-organiza, regula e apresenta uma certa clausura operacional e que se distingue automaticamente de todos o outros.

media e para o contexto digital é equiparável ao sistema económico, ao sistema legal ou político. Isto porque é possível considerar uma complementaridade entre estes sistemas específicos e um todo “universal” que os interliga apesar de todas as diferenças intrínsecas e movimentos internos que, no final, se adaptam a um sistema universal com uma determinada estrutura e contexto histórico (Luhmann, 2000: 23). Tal como todos os outros subsistemas, a arte tem agora a obrigação de se representar enquanto sistema válido e operacional no mundo digital.

CAPÍTULO II – Curadoria e Arquivo para o digital

II.1. Arte e Arquivo

Como anteriormente referido, a digitalização foi o primeiro grande processo de passagem para o digital no domínio do objecto visual através da imagem. Assim que digitalizada, a imagem pode ser preservada e arquivada infinitas vezes. Esta arquivação representa uma catalogação, um conjunto de documentos que caracterizam a obra.

Desde sempre, a intenção de aparelhar o acto expositivo dos objectos artísticos com um conjunto de dispositivos de contextualização e divulgação materializou-se no catálogo, na folha de sala, no folheto informativo. Estas formas de intensificação do discurso da obra e, por vezes, de veiculação do mesmo, tornaram-se verdadeiros suplementos indispensáveis e mesmo até de culto para além do objecto artístico em si. Agora, a Internet permitiu novos formatos de complemento da obra.

A prática artística recorre a elementos do mundo em seu redor numa busca para colmatar uma inadequação da sua expressão ao tempo em vivemos. Assim, o “mundo cada vez mais esteticizado e mediatizado requer que os artistas trabalhem mais próximos das tecnologias de representação e comunicação, das práticas documentais e das diferentes formas de registar factos e “testemunhos” (Maio, 2004: 46). Os próprios artistas procuram o “documento”, os estudos, os textos teóricos e não só. A obra necessita de ser contextualizada, banhada de discursos para que se adapte ao tempo presente. Imaginando a obra como uma célula com um funcionamento específico inerente à sua capacidade discursiva ou de mera presença, verificamos que ao seu redor surgem camadas densas de contextualização de origem cultural compostas por inúmeras ferramentas de suporte. Estas ferramentas possuem uma capacidade argumentativa já fabricada culturalmente: localizam a obra no espaço-tempo, incidem nos seus pontos relevantes prevendo os estímulos que podem interessar à audiência e conferem clausura ao discurso. A obra de arte como produto final recorre à descrição em catálogos, publicações e imprensa para manter um lugar distinto. Este processo da descrição em diversos meios ajuda a produzir e manter o sistema da arte coeso (*idem*: 46).

Este processo é possível se considerarmos a obra de arte como um objecto imutável ou um *immutable mobile*, conceito desenvolvido por Bruno Latour (1990: 1-40) para aludir a todas as formas de inscrição que servem de auxílio à cognição humana. A história da inscrição e representação sofreu um enorme desenvolvimento sobretudo

com a evolução do “olhar” a partir da perspectiva²⁷ que criou a base de sustentação, uma linguagem comum da representação que torna as imagens verdadeiras peças de cartografia que podem ser copiadas sem perder as suas propriedades. Assim, a inscrição e transcrição de obra de arte, tornando-a imutável e móvel torna-a passível de ser armazenada.

A virtualidade da arquivagem digital coloca algumas inquietações pela própria instabilidade que reside no conceito de “virtual” – a sua relação com algo imaterial, que pode ser ilusório na sua génese, uma existência quase celestial. Por outro lado, a existência da virtualidade está assente em critérios bem definidos cuja forma é bem material e presente. As máquinas são o “grande suporte físico sobre o qual plana a cultura do ciberespaço” (Bebiano, 2000: 135) e, com a ausência do toque humano, alcançam o controlo da automatização da indexação da informação.

Assim, mais importante do que a questão da multiplicação das inscrições, isto é, das inúmeras cópias e dos problemas relacionados com o seu valor intrínseco, é a característica da imutabilidade que caracteriza estas mesmas inscrições e das possibilidades de mobilidade que encerram (Latour, 1990: 10). A mobilidade destes arquivos, em primeiro lugar com a linguagem única da perspectiva, depois com a invenção da impressão e, por fim, com a revolução digital, representam um importante cerne de reflexão da cultura contemporânea.

“Immutability is ensured by the process of printing many identical copies; mobility by the number of copies, the paper and the movable type. The links between different places in time and space are completely modified by this fantastic acceleration of immutable mobiles which circulate everywhere and in all directions in Europe. (...) For the first time, a location can accumulate other places far away in space and time, and present them synoptically to the eye; better still, this synoptic presentation, once reworked, amended or disrupted, can be spread with no modification to other places and made available at other times.” (*idem*: 1-40)

Esta mobilidade crescente dos objectos assenta, maioritariamente, nos processos de ligação através do *link*. O conhecimento parece estar sempre disponível porque as

²⁷ A capacidade de visualizar e representar objectos sem distorções através das propriedades invariáveis da perspectiva permitiu o movimento dentro do espaço, isto é, a transferência de um lugar para outro do objecto representado através da mudança de escala. Com as directrizes da perspectiva linear, torna-se possível movimentar os objectos ou copiá-los sem que estes percam as suas propriedades, tal como a representação geográfica num mapa que pode ser transportado. Esta capacidade de representação que sobrepôs a visão aos outros sentidos permitiu ao homem apresentar objectos ausentes através de uma gramática, um conjunto de regras imutáveis (Latour, 1990: 8) e conferiu-lhe determinadas capacidades que a cultura visual hoje herda. É possível representar mundos, imaginários ou não, a partir de uma base comum.

ligações são fáceis de explorar e a mobilidade é um dado adquirido. Os motores de busca representam esta alçada poderosa da mediação robotizada que se encontra encoberta sempre que é efectuada uma inocente busca *online*. Revela-se, no entanto, difícil um controlo dos dados ou das ligações por parte de homem ou *robot* tendo em conta que a rede é centro mas também periferia, isto é, totalmente polarizada e sem centro definido para que a informação possa ser controlada.

“A terceira e última área será a representada pela emergente possibilidade, trazida por uma acrescida capacidade dos computadores para permutarem informação, destes transformarem esse macrocosmos de um saber vasto mas fragmentado numa espécie de enciclopédia digital global, feita de constante comunicação telemática, de sistemas crescentemente inteligentes, de bases de dados a todo o momento ampliadas e de arquivos cumulativos de textos electrónicos, imagens, sons (...) É principalmente aqui que entroncam as profundas alterações introduzidas por este tipo de tecnologia no processo de produção, transmissão e de conservação da informação.” (Bebiano, 2000: 133)

Rapidamente, os objectos imutáveis proliferam e afastam-se das suas origens, dos seus contextos originais. Compilados em arquivos, sejam eles digitais ou não, os seus erros ou incongruências tornam-se evidentes pela proximidade com que coexistem pela via da comparação. Como afirma Latour, antigos textos juntam-se aos recentes e, conseqüentemente, as correcções, revisões e modificações não são aplicadas aos próprios arquivos mas formam, antes um novo conjunto de objectos imutáveis. A “verdade” ou o erro deixam de ocupar o centro da questão nestes objectos porque coexistem imutáveis. Em vez disso, a mensagem torna-se mais importante do que o *medium*, a verdade aponta para o contexto em que o meio se insere sempre num contexto relacional. Assim, qualquer actividade que possa acelerar este processo de mobilidade é favorecida²⁸, como é o caso do arquivamento e da curadoria no mundo da arte.

No caso da arte, nomeadamente das reproduções que são abordadas na presente dissertação, as características da inscrição da pintura, por exemplo, são perfeitas dada a característica plana da tela. As possibilidades de reprodução e arquivo tornam-se absolutamente viáveis sem perder muitas características da obra material original, o que despoletou a plena necessidade de preservar reproduções das obras. O papel do arquivo digital é essencial, não só para uma preservação das obras mas para manter um sistema

²⁸ Latour observa que a sociedade observa um favorecimento da geometria, da projecção e da perspectiva (1990: 13). Actualmente, este favorecimento aplica-se à área da informática e da programação em que aqueles que projectam, desenham e tornam o digital legível através de características como a perspectiva, o arquivo e bases de dados para os utilizadores comuns, são altamente requisitados.

de informação que permita localizar a obra no tempo e no espaço, algo de que a grande maioria dos museus dispõem. O digital e as redes apenas potenciaram esta necessidade de criar uma rede de conhecimento e controlar o “halo” de informação que circunda a obra enquanto objecto cultural. Nas galerias *online* este “halo” passa para o público através do controlo das instituições sobre essa representação virtual da obra. Este controlo é possível através da forma de concepção dos *sites*, da ordenação e disposição das obras virtualmente o que quebra a automaticidade da imagem digital. É possível também analisar o *feedback* junto do público como a recente galeria virtual do Tate Museum, *Gallery of Lost Art*²⁹, que reuniu estatísticas demográficas das visitas e as apresenta publicamente no *website*.

II.2. A compulsão para o arquivo digital

“Desde os tempos do telégrafo aos do da Web, a população do mundo aumentou continuamente a densidade das ligações entre redes. (...) Na Web, cidades antigas como Pompeia, Monte Alban, Çatal Huyuc, Karnak e outras, cresceram como fantasmas em réplicas digitais.” (Kerckhove, 1998)

A representação das coisas através da linguagem é o primeiro grande instrumento para a memória do ser humano, que criou forma de conservar e cristalizar a informação e estabelecer relações duradouras entre representações e, posteriormente, conservá-las nas relações sociais e nos usos vários (Lévy, 1990: 87). A nossa habitação às imagens e à reprodução do texto é tão forte que praticamente não assimilamos nada sem recorrer a índices, dicionários, mapas, diagramas, fotografias ou tabelas (Latour, 1990:13) através das quais a imutabilidade do conteúdo é conseguida, como foi abordado no subtema anterior. As inscrições multiplicam-se de modo avassalador e transcrevem o que é complexo para algo facilmente inteligível.

Esta conservação permitida pela linguagem e pela técnica através de todos os *media* que, desde os primórdios da gravura e da escrita até ao digital, preservam informação, permitiu modular o próprio tempo. A vida encarcerada nos papiros, em antigas inscrições ou numa obra de arte permite reconfigurar a *durée*³⁰ temporal e a

²⁹ Esta galeria é um projecto inédito que demonstra bem a propensão para o arquivo digital. Agora encerrada, esta galeria apresentava réplicas digitais de arquivos e documentos que contavam a história de obras de arte originais que desapareceram no tempo ao longo do século XX. Em vez da “presença” da obra, surge a sua reposição pelo arquivo e pela informação que rodeia a sua existência cujo paradeiro é desconhecido. Mais informações disponíveis em <http://galleryoflostart.com/>.

³⁰ Duração da temporalidade no sentido da filosofia de Henri Bergson que é, posteriormente, adaptada por Deleuze e Guattari. O tempo é considerado como algo uno contínuo e qualitativo, tal como é percebido pela mente humana de uma forma subjectivada. É uma temporalidade qualitativa e que mecanismos de medição e lógica não conseguem apurar pois representa a duração tal como o espírito a vê e vive, sem dois momentos sucessivos iguais.

própria História ou histórias como grandes narrativas com diversos ritmos, tornando a percepção do tempo linear. Assim, surge o tempo histórico.

A Internet parece funcionar num ritmo temporal que, todavia, contraria esta noção historicista do tempo, apesar da aparência de continuidade com os modelos anteriores de arquivo e conservação da informação que a escrita possibilitou. Lévy (1990: 129) afirma que o objectivo primordial de um banco de dados (material ou digital) seria apenas conter informação seleccionada e detalhada sobre determinados assuntos procurados por especialistas para que os dados se possam tornar operacionais e facilmente recuperados quando necessário. Deste modo, considerar que o armazenamento digital seria uma continuidade da memória da escrita que evocava condensar a verdade sobre um objecto ou temática é ingenuidade, tendo em conta que o acesso à informação é altamente selectivo e não contínuo. A informação é fragmentada, sem pretensões de conter uma reflexão ou pensamento e modelada sob a forma de índice e apenas tida em conta quando procurada. O arquivo torna-se uma cópia do presente e da sociedade, não um conjunto de memórias reflectidas.

O tempo histórico perde-se na velocidade dos *bits* para dar lugar ao “tempo real”, imediato, com dados situados constantemente no presente que, apesar de extremamente apelativos, facilmente são esquecidos e substituídos num constante ciclo. Porém, é também uma realidade que os *media* digitais não são detentores de todo o monopólio da informação tendo em conta que outros *media* continuam a subsistir e veicular conhecimento (Lévy, 1990: 132) de acordo com as suas características. Persiste uma coexistência de modos de difusão do saber que funcionam em reciprocidade embora possam ser extrapolados pelas possibilidades da digitalização.³¹

Estas são as imensas possibilidades da hipertextualidade como forma de armazenamento, disposição e produção de conteúdo. Esta compulsão para a multiplicação, armazenamento e simplificação constantes com base na inscrição conduz a uma necessidade de “encenar” um panorama geral, um contexto de cenografia que abarque os conhecimentos gerais induzidos pelas inscrições que pode ser comparado a um “dispositivo óptico gigante” que selecciona e distingue o importante do menos importante para esse contexto (Latour, 1990: 17).

³¹ Como um artigo científico ou um documentário cinematográfico poderá ser minuciosamente analisado, comparado e dissecado contrariamente à recepção no seu formato dispositivo original, seja ele o papel, a tela, ou outro.

As mudanças do regime económico-estético da obra de arte com a perda da aura através da reprodutibilidade técnica projectada no discurso de Walter Benjamin foram suplantadas por algo ainda mais radical e que não lamenta a perda desta aura, que resultava da sua ligação ao “aqui e agora”, à sua *site specificity* (*idem*: 14). Com a modernidade, as obras de arte deslocaram-se de um sítio único para *networks* onde se encontram em permanente movimento através de infinitas mediações. A mobilidade veio ampliar a mercantilização das imagens e, agora, estas vivem da sua capacidade de multiplicação e ligação. A aura ou o “valor” da obra situa-se na capacidade de constituir *buzz*, isto é, multiplicar-se de tal modo que sature os canais da comunicação. A autenticidade passa a ser o espelho dessa saturação e não do lugar ou *site specificity* (John L. e Jean Comaroff *apud* Joselit, 2013: 20). Todavia, esta passagem não anula a importância do *site specific*, do qual vivem obras dedicadas a um determinado espaço e também os museus, que apresentam os seus “originais auráticos”.

II.3. O papel do museu – fusão com a sociedade

Os museus representam instituições cujas referências são afirmações culturais. Depois da abertura do primeiro museu público no Ocidente – o Louvre, 1793 – a apreciação dos tesouros nacionais, do património histórico e artístico, isto é, dos objectos que definiam a cisão entre uma classe elitista e a restante população, passou a pertencer também ao povo (Kerckhove, 1998: 175). Como uma das primeiras manifestações do que viria a ser a psicologia contemporânea, o museu começou por representar uma espécie de templo, monumento invariável da cumulação de objectos de incalculável valor histórico e cultural.

Nos seus primórdios, o museu reflectia a busca pela ordem, pela compartimentação dos processos cognitivos do homem do século XIX. A partir do Modernismo, o museu deixou de apresentar os seus objectos de forma perfeitamente ordenada historicamente e descontextualizada, cuja apreciação teria de ser realizada sob uma distância de segurança, na privacidade da mente de cada um segundo o “ideal vitoriano de privacidade” (*idem*: 176).

As salas recheadas, ornamentadas por obras de arte e vestígios arqueológicos alinhados em vitrines de acordo com a sua função ou período histórico são características do museu dos séculos XVIII e XIX.³² A partir do século XX, o

³² Um conjunto de galerias que apresentasse artefactos egípcios, por exemplo, seguia a linha

displaying de obras de arte tomou outra forma: câmaras pintadas de um branco imaculado, vazias, sem qualquer elemento contextualizante com paredes e vitrines herméticas num espaço anónimo e higienizado. Depois do Modernismo, o museu sofre uma reconfiguração que transformou o espaço em algo tocável, em permanente construção ou remodelação – como um estúdio. As salas e galerias passam a ser espaços inacabados e provisórios, em permanente mutação para receber novas peças e instalações ou abrigar obras que, normalmente, não permanecem no mesmo sítio.

O museu representa, na actualidade, uma variedade de conceitos e formas de exposição. Enquanto subsiste uma certa ideia de “catedral”, sendo que a ida ao museu implica estar próximo de algo etéreo, por outro lado torna-se também um espaço de pesquisa, informação e convívio. Várias concepções de museu polvilham os centros culturais das grandes cidades de hoje, cada uma com uma dinâmica própria consoante a experiência que se pretende transmitir aos visitantes. É um espaço de polaridade e dissidências e não um invólucro monumental para a obra. Em vez disso, o museu virou-se do avesso e o interior e o exterior deixam de apresentar uma divisão aparente. Representa um espaço em que a cultura se torna uma verdadeira mistela onde o quotidiano rude intercepta as manifestações aprimoradas da arte (Kerckhove, 2005:179).

A inclusão de actividades participativas e enriquecedoras, assim como dos serviços educativos, remolda os espaços, que passam a requisitar todo o tipo de público, com especial destaque para os jovens e crianças, para uma participação interactiva com os objectos na base da aprendizagem e transmissão de conhecimentos. Um dos exemplos portugueses de sucesso nesta transposição do interior para o exterior procurando uma inclusão de todos os movimentos culturais mais mundanos para uma contextualização é o recentemente remodelado Museu da Carris, em Lisboa. O acervo do património histórico deixa de representar o único valor do Museu, que se funde estruturalmente com a população e outros espaços envolventes. Também a Fundação de Serralves, no Porto, apresenta uma recente residência artística que colabora com projectos de investigação.

decorativa de um templo ou túmulo. As paredes infinitamente repletas de pinturas e baixos-relevos pareciam transportar o visitante para um outro tempo, tiranicamente reconstruído e imposto pela instituição. A este respeito, Newhouse, Victoria, *Art and the Power of Placement*, The Monacelli Press, 2005, p. 108.

Com a emergência do ciberespaço como apogeu da parafernália tecnológica à qual os museus se adaptaram bastante convenientemente através da criação de bases de dados arquivos e catálogos, a face do museu mudou para sempre. Na tentativa de se distanciar do *displaying* das obras *online*, o museu tenta criar um espaço único em harmonia com a sociedade. Os papéis dos seus profissionais, como o curador, alteram-se também; este passa a representar um “agente social” que circula entre o espaço físico institucional e a sociedade exterior.

II.4. O espaço virtual assente na materialidade do lugar

“Art (practices stemming from painting and sculpture which come across in the form of an exhibition) turns out to be particularly suitable when it comes to expressing this hands-on civilization because it *tightens the space of relations*, unlike TV and literature which refer each individual person to his or her space of private consumption, and also unlike theatre and cinema which bring small groups together before specific, unmistakable images.” (Bourriaud, 2002: 15)

O computador doméstico promoveu o consumo individual, a produção no universo virtual e a indistinção entre o espaço público e privado. Os espaços públicos físicos e presenciais são substituídos por fóruns e grupos de discussão no espaço virtual, como é referido no ensaio “Industria Cultural, Tecnologia e Consumos” de Rogério Santos (2000: 37). As redes passam a constituir uma alternativa para o sujeito se associar a outros com os quais, no espaço físico envolvente, não teria oportunidade de partilhar conceitos e ideias (*idem*: 50). Têm sido desenvolvidas críticas que consideram a existência de um “não-lugar” no contexto das redes, um espaço de encontro e fusão permanentes. No entanto, este parece não eliminar o lugar físico que ainda detém uma posição central na sociedade.

O *link* torna-se a grande ligação entre o real e o virtual, assim como o *sampling* que articula também a cópia e a recriação ou simulação, que parece tentar substituir o real mas acaba por não fazer (*idem*: 55). O espaço virtual gira em torno do espaço físico da conferência e do ajuntamento, potenciando-o. Apesar do fascínio do brilho do ecrã, o mundo físico surge como espaço primordial do encontro.³³

³³ A esfera privada da utilização quotidiana da tecnologia coincide com a esfera pública, a partir da acção do utilizador situado na sua própria casa ou em qualquer outro lugar, dado o factor da portabilidade dos gadgets. O público e o privado formam, neste sentido, uma espiral sem precedentes e que torna mais difícil o vislumbre da separação entre os dois espaços. O consumo torna-se manifestação cultural e vice versa num universo de passagem constante entre o virtual e o real e onde o fragmentário e efémero se sobrepõe às grandes narrativas da modernidade.

O fenómeno da exposição, nomeadamente da exposição temporária, vem deitar por terra qualquer indício de substituição do espaço físico pelo virtual. Pode ser considerada como uma estratégia de dinamização da arte e adaptação à fragmentação temática do social. *Online*, a exposição temporária também tem o seu espaço, apesar da possibilidade de “permanência” do visual.³⁴ Os discursos tecidos em torno da exposição – com todos os seus apetrechos característicos como o catálogo ou a própria disposição e ordem no espaço – permitem dar um “fechamento” e um sentido à representação artística e, simultaneamente, permitir uma abertura suficiente para outros diálogos fora do espaço da exposição.

“To exhibit is (...) to bring a selection of such existents (...), or newly created works of art into a shared space (which may be a room, a site, a publication, a web portal, or an app) with the aim of demonstrating, primarily through the experimental accumulation of visual connections, a particular constellation of meaning that cannot be made known by other means.” (Smith, 2012: 30)

Exibir obras de arte nos termos da exposição é precisamente apelar à experiência contemporânea do lugar (físico ou temporal). Ao exibir um sentido, uma interpretação do real através do espaço, virtual ou não, e da fenomenologia do contemporâneo, encena-se um espaço discursivo em que a temporalidade é linear e forma-se uma ideia ou conceito. Smith sublinha que a exposição, neste sentido alargado que pode ter várias formas, assume, acima de tudo, um papel de modelação da experiência do espectador e conduzi-lo numa viagem de compreensão da visão do curador e, no final, permite a abertura para uma nova visão nunca antes pensada.

A compreensão desta dinâmica entre o lugar virtual e o lugar espacial físico passa pela ideia de que o lugar não tem de apresentar características espaciais ou geográficas. Appadurai (1996: 178) trabalha o conceito de *locality*, que aqui traduziremos como “localidade”, como sendo essencialmente relacional e contextual. É um conceito que apresenta uma “qualidade fenomenológica”, constituída por uma complexa série de ligações entre o sentido de “imediaticidade social, interactividade pela via da tecnologia e o contexto relativo” que circunda estas acções. O local toma uma proporção dimensional ou de valor³⁵ ao invés de designar um espaço.

³⁴ A exposição “Gallery of Lost Art” exibida pelo Tate Modern e já referida anteriormente foi uma exposição temporária. Agora, apenas os vestígios do arquivo da exposição, como vídeos e documentos de texto estão disponíveis.

³⁵ Segundo o autor, o conceito de *locality* é uma “inerentemente frágil conquista social” que é cuidadosamente mantida através de modos específicos de cada cultura e de diferentes formas de relações sociais. Muitas vezes, a forma de manter esta *locality* e estas relações sociais é através do ritual.

É através deste ponto de vista que surge a noção de “local” no mundo artístico. O lugar da arte é um intrincado sistema de conexões culturais e simbólicas. Deste modo, a passagem para o universo virtual não alterará a materialidade potencial do mundo artístico porque este já era imaterial, suspenso por um conjunto de qualidades e valores.

Também a produção artística neste contexto toma outras proporções que podem ser analisadas sob o conceito de *neighborhood* ou vizinhança: “comunidades situadas caracterizadas pela sua actualidade, quer espacial ou virtual, e o seu potencial para se reproduzirem socialmente” (*idem*: 179).

A tecnologia e uma visão cada vez mais ecológica do mundo e da sociedade conduzem a uma sensação de permanente mutação dos espaços, o que induz uma sensação de instabilidade e ansiedade. Mas essa aparente inconsistência não anula a materialidade do lugar e a necessidade da presença física. Na arte, esta presença é tão forte ao ponto de se empolar a exposição como o formato essencial da divulgação artística, assim como a forma mais visível da prática curatorial, não só através da imponência orgulhosa do museu mas também de mostras e colecções mais especializadas que pulverizam os centros culturais das metrópoles (Smith, 2012: 58), como se de um ritual de presença se tratassem. Outra forma de comprovar esta necessidade do lugar físico mesmo na era da desterritorialização da arte é a importância extrema da bienal, tornando o espaço que as recebe diferente e reestruturado durante a sua presença e conectando os diferentes locais de origem das obras.³⁶

A importância da exposição tem sido reprimida ao longo da história e a contextualização da retórica dos espaços de exibição mantida na sombra pela análise dos objectos artísticos em si ao longo dos tempos. A curadoria e a selecção, o *design* da exibição e o arranjo espacial tem sido esquecidos, sendo a arte ao longo dos tempos exibida como documento histórico sem grande espaço para serem pensadas todas as obras que ficaram invisíveis e que nunca chegaram a permanecer na memória colectiva

Cerimónias e ritos são algumas das complexas técnicas sociais que permitem manter e inscrever esta *locality* nos corpos. É o conjunto de relações inerentes à construção espacial (a construção de edifícios, de jardins, de espaços em geral) que não é vista como uma tecnologia em si mas que, na verdade, é isso mesmo: uma tecnologia de localização assim como todas as actividades humanas que implicam uma socialização através da performance ou representação são formas de *locality*.

³⁶ Terry Smith (2012: 67) considera que as bienais são estruturais para o mundo da arte contemporânea, representando uma plataforma fundamental para a sua exibição, comparando estas “mega-exposições” com, no decurso do período da arte histórica, a digressão dos *Treasures of Tutankhamon*, entre 1972 e 1979. Os grandes museus parecem estar a apropriar-se desta necessidade da “mega-exposições” pelos seus interiores cada vez maiores, mais espaçosos e diversificados.

(Staniszewski *apud* O'Neil, 2007: 25). No contexto da Internet, esta amnésia colectiva assente na invisibilidade da curadoria, selecção e disposição é impossível de ignorar. O gesto curatorial tornou-se numa realidade permanente, cujo modo de discurso apresenta bases históricas e académicas instáveis.

II.5. Curadoria – Da conservação à organização planetária de ideias e conceitos

“Within the art world, the title “curator” has for some time expanded beyond the confines of those who care for collections and stage exhibitions in art museums to include those in museums who curate what now regarded as core programs, such as education.” (Smith, 2012: 19)

Apesar de representar uma área profissional e de investigação bastante recente, quando separada da sua herança legitimadora do museu, a curadoria expande-se como uma actividade de programação, gestão e organização que se abrange até aos espaços da arte mais experimental (Smith, 2012). Em Portugal, nos últimos anos, assistiu-se a um aumento dos discursos que destacam a actividade da curadoria através de cursos universitários, debates em conferências e eventos culturais de grande envergadura.

A curadoria, a actividade de organização e conservação de objectos artísticos, documentos, livros e todo o género de artefactos sofreu uma alteração profunda no que toca à digitalização destes objectos. A imersão na cibercultura promoveu o desenvolvimento de uma *praxis* curatorial que já se encontrava em mudança e que se distingue da actividade de gestão das obras de arte no seu estado material. O que outrora passaria por uma prática ligada à conservação, manutenção e disposição do objecto no seu estado original transmuta-se para uma gestão e divulgação de informação e dados. O curador trabalha com novos regimes de percepção da obra de arte, sendo que a sua selecção ou arquivo requisita o utilizador e incita a uma interacção diferente da apreciação através do suporte material.

Paul O'Neil (2007: 13-28)³⁷ aponta para uma viragem drástica a partir dos anos 60; o discurso sobre a arte em exibição afastou-se da crítica às obras como objectos artísticos autónomos e começou a girar em torno de uma crítica ao trabalho de curadoria. Mais tarde, a partir dos anos 80, o espaço e a disposição das obras é privilegiado em relação às obras, o que acompanhou a ascensão da actividade a uma

³⁷ Em “The Curatorial Turn: From Practice to Discourse”, presente na obra *Issues in Curating Contemporary Art and Performance*, o autor considera que esta viragem tomou de assalto o universo da arte com novas formas de consagração da curadoria enquanto actividade através da realização de seminários, conferências, e outras formas de *meeting* que estabeleceram a posição individual, discursiva e narrativa e cada vez mais proeminente da figura do curador.

profissionalização. Consequentemente, o curador passa a tomar uma posição de discursividade e narratividade que, embora tenuemente separada da produção artística em si, toma uma posição de destaque, assim como a exposição enquanto estrutura hierárquica para a comunicação da arte.

“Exhibitions (in whatever form they take) are always ideological; as hierarchical structures they produce particular and general forms of communication. Since the late 1980s, the group exhibition has become the primary site for curatorial experimentation and, as such, has generated a new discursive space around artistic practice.” (Rugg, Sedgwick 2007:14)

Posteriormente, a tendência para as exposições em grupo em oposição ao modelo da exposição individual criaram possibilidades de juntar diferentes formas de comunicação através da arte, produzidas por diversos artistas num contexto transcultural que opera um determinado discurso. Em conjunto com as feiras e exposições internacionais, as exposições temporárias transformam-se em grandes plataformas mediadoras para a comunicação e divulgação artística, assim como para a contextualização da arte no seio de discursos em destaque no momento, sendo o modelo das bienais internacionais o grande epíteto da discursividade da arte em torno da tematização globalizada e do reconhecimento generalizado (O’Neil, 2007: 18).³⁸

O papel do curador torna-se uma actividade de constante criação e produção, não artística, mas de valor cultural. Assim sendo, quais os valores destes, chamemos-lhes, “activistas culturais” e qual a extensão da sua influência? Terry Smith (2012: 21) apontou valores como a “paixão”, “olho para o discernimento”, “uma habilidade para a incerteza”, “acreditar na necessidade da arte e dos artistas”, “ser um *medium* para oferecer uma compreensão informada e simultaneamente apaixonada das obras de arte à audiência” e “tornar possíveis alterações na percepção”. Estes valores culminam, segundo Smith, numa vontade de programar de forma a reimaginar os museus, inovar os formatos das exposições e expandir a própria actividade para um plano mais educacional e, por vezes, mesmo activista (*idem*: 22).³⁹ Verdadeiros agentes culturais e tradutores da retórica da obra de arte, os curadores substituem os críticos em muitos

³⁸ As bienais tornam-se exposições-eventos que validam a arte aos olhos do mundo e a colocam no circuito artístico internacional, tendo como base uma ideologia de transculturalidade e globalização. Este modo de expor a arte não encontra rivalidade em qualquer instituição, moldando as relações sociais, culturais e políticas no mundo global e alimentando discursos de internacionalização, representação nacionalista e politização da cultura.

³⁹ O autor considera que estes valores ou “impulsos” estão a alterar e a dar uma nova forma ao pensamento curatorial moderno, que se esforça para ser contemporâneo. A par destas mudanças, há efeitos impossíveis de ignorar que surgem como efeito como a necessidade de repensar o papel do espectador como elemento cada vez mais participativo e de co-curadoria.

aspectos, produzindo material e levantando questões que recentemente se tornam objecto de discussões académicas.

O curador opera a um nível criativo que intervém na própria prática artística, sendo o seu discurso fundamental para a dinâmica da apresentação da arte. O conjunto da prática artística num dado momento é hierarquizado através de formações discursivas, mantendo a superestrutura do mundo das artes e alargando-a para a internacionalização. As exposições promovem diálogos entre si, sempre contextualizadas numa linguagem acessível e cada vez mais global. Citando Sigrid Schade (1999:11), Paul O’Neil (2007: 22) refere que a ideia de um curador como uma espécie de meta-artista se tornou evidente nos anos 90. Os conceitos curatoriais passaram a tomar parte da própria obra de arte no mercado, absorvendo o génio dos artistas para proveito dos curadores. O curador parece ser, neste sentido, um alvo fácil para acusações menos benevolentes tendo em conta o seu papel de criador de sentidos, tradução e contextualização da linguagem artística para o público.

A arte tende a ser integrada num contexto público o que transforma a curadoria uma actividade flexível, dinâmica e modeladora. Movendo-se ainda, muitas vezes, sob a alçada de instituições, a curadoria encontra, no espaço público e no domínio virtual, uma liberdade nunca antes vista e pode mesmo ser considerada uma prática activista, como surge no discurso de Amanda Cashia no artigo “Disabling the Museum: Curator as Infrastructural Activist” (2013).⁴⁰ Não deve ser tida como uma prática de mero reflexo espelhado do real. Situa-se na própria contemporaneidade para revelar o obscuro, os processos internos do real através da articulação do discurso e da sua proximidade com a produção artística (Smith, 2012: 55).

É de realçar que o objecto da curadoria contemporânea é vasto e atravessa os tempos; todas as obras do passado juntamente com as contemporâneas e ainda as mais

⁴⁰ A autora propõe, enquanto curadora, uma nova abordagem nesta actividade para uma maior representação de pessoas com deficiência nas artes nomeadamente uma maior interactividade abandonando a exposição como foco central e colocando-a em pé de igualdade com conferências, discussões de mesa redonda, performances, exposições de vídeo e outras actividades consideradas complementares ou secundárias. Acredita que é nesta diversidade de diálogos que é possível que o museu, abandonando o seu carácter disciplinador, ofereça exposições que são verdadeiras ferramentas de produção artística, curadoria, criatividade e criação. O campo da arte reinventa-se continuamente e funde-se com os espaços públicos e da agenda da opinião publica. Os artistas reinterpretam o seu papel, investigam e reúnem informação por forma a adquirir um papel de intervenção. Em conformidade o campo artístico sofreu alterações que solicitam um trabalho de pesquisa e envolvimento por parte dos artistas de um ponto de vista social. Políticas culturais e de apoio às artes fomentaram este género de actuação e de apropriação de causas sociais para a produção artística que deve apresentar uma utilidade visível e de alargamento do público das artes (Maio, 2004: 9).

projectistas que apontam para o futuro. Apesar da sua conexão com o tempo, este não limita a actividade. A periodização histórica da arte tem influência mas não escraviza a capacidade de reflexão e interpretação do curador. Não existem normas mas sim uma abordagem cujo objectivo é a acção de “expor” no sentido de permitir a experiência de, oferecer, mostrar (*idem*: 29), o que interliga toda esta actividade à importância crescente do lugar, que será abordado posteriormente.

É neste contexto que o artista, contrariamente a um papel de “artesão” e “criador”, surge antes como um investigador. Tanto na academia, onde recebe formação, como no mundo artístico cada vez mais complexificado, é dado valor a um trabalho de diálogo através das obras, isto é, uma reflexividade do mundo actual e das narrativas históricas do passado. É requisitado um enquadramento teórico da produção artística para que a obra seja legitimada (*idem*: 48).

O curador adquire um papel semelhante, reunindo e tecendo informação, investigando e suportando a arte num contexto assimilável pela audiência e cada vez mais dinâmico. A formação académica é um factor muito importante nesta tendência para a teorização no campo das artes tendo em conta que “no ensino das artes, torna-se mais importante cartografar durante a produção do que o próprio facto de manufacturar utilizando competências técnicas” (*idem*: 49).

II.6. A memória, o digital e a obra de arte

“One of the virtual properties of the image is its power of *linkage* (...).” (Bourriaud, 2002: 15)

O processo contínuo de digitalização não se coíbe de tornar digitais os suportes de memória mais tradicionais, como o livro, e transformá-los em “objectos imutáveis” (Latour, 1990). A noção de memória toma diferentes proporções com a Internet, tendo em conta que deixa de estar ligada a uma proximidade corporal dos indivíduos e destes enquanto colectivo à experiência. Os dispositivos automáticos provocam um desenraizamento da memória na experiência corpórea individual. O tempo é condensado e a experiência operacional do *savoir-faire* é quase intuitiva, condensada pela Internet e em constante mudança (Lévy, 1990: 134). Contrariamente ao modelo da escrita que expressava a vontade da permanência do conhecimento e da sua salvaguarda como verdade, o digital permite o processo contrário. A constante edição e modificação do conhecimento, que se torna flexível e dinâmico, é a grande realidade contemporânea.

Na verdade, a digitalização reduz qualquer objecto a *bits*, que são infinitamente mais maleáveis e plásticos do que a matéria constituída por átomos o que facilita qualquer processo de reconstrução da vida e da realidade pela mão humana. É possível falar, até, de uma “deslocação de objectos para a esfera do pensamento” (Kerckhove, 1998: 28). Os objectos constituídos por formas, diferentes matérias, entidades e identidades tornam-se equivalentes pois são constituídos por dados digitais e, consequentemente, compatíveis entre si. Entram directamente para o domínio da mente para que o sujeito possa controlar, manipular e transformar estes objectos.

Sem fazer alusões à psicologia cognitiva, a memória humana funciona menos como um armazenamento do que como uma máquina selectiva de fragmentos. A correlação permanente entre distintos tipos de memória como a memória a curto prazo e a longo prazo funciona como uma máquina de selecção permanente.

A existência virtual sobrepõe-se ao próprio objecto material e mesmo as digitalizações de obras cujo referente original já não existe circulam em pé de igualdade com todas as outras⁴¹, quais fantasmas de uma existência simulada. As possibilidades da mobilidade destas obras que se tornam inscrições digitais é incalculável, dadas as características dessas mesmas inscrições. As suas “mobilidade, forma plana, reproduzível, estática e de diferentes escalas possíveis” (Latour, 1990: 19) permitem não só que possam ser admiradas a uma escala global mas também ser recombinadas. Torna-se possível sobrepor imensas imagens de diferentes escalas e origens diversas.

Assim, o arquivamento por si só como actividade não é apenas o recolher de informação. O arquivo tem “objectivos pragmáticos ou simbólicos” e serve como “auxílio de memória e/ou artefacto” que serve o propósito de transmitir actividades e experiências através do tempo, como refere Cunningham (2003: 61).⁴²

⁴¹ Em *As Vozes do Silêncio* (1988), originalmente publicada em 1951, André Malraux considera que as obras despidas do seu carácter museológico circulam num plano imaginário, imbuído na própria cultura e inseparável dela.

⁴² A memória, enquanto estrutura cognitiva, é auxiliada pelo apoio externo a palavra escrita para “documentar, expressar e suplementar os processos cognitivos” (*idem*: 61). O arquivo, está neste plano, definido por Derrida (1995) como algo exterior à memória e altamente modelado pela tecnologia do seu tempo. O arquivo não tem um discurso intrínseco, é antes interpretado por quem a ele recorre mas o arquivista (seja ele institucional ou não) pode sempre controlar a tecnologia que é utilizada, seja ela um pedaço de papel ou um sistema informático, e o que é preservado e descartado. Por seu lado, a tecnologia tem o poder de modelar e transformar a memória e a psique humana (*Idem*: 1995).

Um exemplo que demonstra esta fusão da *locality* com o digital é a publicação *online Maine Art Scene*⁴³, do estado de Maine, nos Estados Unidos. Representa e expõe obras dos artistas do Maine em galerias virtuais assim como divulga organizações artísticas. Poder-se-ia dizer que esta estrutura *online* organiza a identidade artística de uma localidade e posiciona-a na rede.

Por forma a permanecer presente num sistema em mudança, a arte adapta-se, enquanto subsistema, a uma cultura da rapidez de consumo e do gosto pela novidade apurada pela influencia do marketing e do entretenimento, adaptando a função do curador como agente activo neste aspecto. Mesmo funcionando de forma distinta, uma vez que a mensagem que veicula é uma incerteza que lhe é auto-induzida através de sequências de informação, uma capacidade de problematizar a informação que transmite. A arte problematiza a informação que veicula (Luhmann, 2000: 67), existe uma “auto-referência” da informação transmitida, uma auto-reflexividade que é suposto ser observada pelo receptor. Se apresenta esta “auto-referenciação”, então cada pedaço de informação da obra contribui vivamente para a composição das formas da obra de arte. Para se posicionar face à cultura rápida de consumo de informação sem clausura e um sentido último e permanecer na memória do público receptor, adapta-se.

II. 7. Mapear a consciência

“Art is a game between all people of all periods.” Duchamp

As *tecnologias da inteligência*, como as nomeia Lévy (1990: 149) nunca substituirão o pensamento puramente humano. Apesar do processo incansável e constante de arquivação de imagens, signos, palavras e programas sob uma forma plástica num constante processo de mutabilidade e combinatória, esta proliferação não pode ser considerada uma memória e, sobretudo, não tem uma subjectividade interpretativa. É essencialmente necessária a mente humana para este processo e, sobretudo, para que seja aplicado o procedimento mais humano de captação de memórias e de construção de sentido: esquecer.

Considerando que caminhamos para uma “ecologia cognitiva”⁴⁴, as fronteiras entre máquina e homem diluem-se e o pensamento teórico até então sobre a razão e o sujeito sofre transformações intensas. A objectividade e subjectividade deixam de ter

⁴³ As galerias virtuais podem ser visitadas em <http://www.maine-art-exhibits.com/Maine-Art/>.

⁴⁴ Termo utilizado por Lévy para cunhar a realidade cognitiva em que a simulação e a fragmentação provocada pelo computador alterou consistentemente a percepção e assimilação do real (1990: 153).

limites definidos e o pensamento kantiano e heideggeriano em que a distinção entre sujeito e objecto é tão clara. Não parecem corresponder às mudanças da contemporaneidade.

O uso das tecnologias inteligentes, seja a linguagem, a escrita ou qualquer outro dispositivo do conhecimento, e a integração do sujeito numa colectividade fazem dele um ser pensante. Por sua vez, o próprio sujeito é fragmentado e não possui uma unidade espiritual: é o resultado uma rede de neurónios, ligações entre instituições, sistemas de linguagem, dispositivos mediáticos, computadores e toda e qualquer estrutura a uma micro ou macro escala.

Numa sociedade rizomática, atendendo ao pensamento francês de Deleuze e Guattari, a multiplicidade e os processos de ligação tornam-se mais pertinentes do que uma força unificadora e tradutora do real (*idem*: 156) Este processo de convergência de ligações, do hipertexto com o multimédia, a produção humana e a inteligência artificial, prolongamentos do mundo físico e realidade virtual transformam a rede num modificador profundo dos hábitos de vida, de trabalho e de formas de comunicar. Derrick de Kerckhove (1998) utiliza o termo “*webness*”⁴⁵ para denominar a condição cognitiva que implica o fervilhar de “milhões de inteligências humanas continuamente activas e a trabalhar em tudo e em nada, com um grande potencial para todos e nenhum”⁴⁶, num ambiente orgânico. Também a arte existe neste turbilhão de conexões através da cópia digital. No entanto, não perde as suas potencialidades. Como já referimos, a obra de arte é, ela mesma, ligação. Como é destacado por Bourriaud (2010: 20), assemelhando-se às memórias, a arte “mantém juntos momentos de subjectividade associados a determinadas experiências” (tradução nossa) (Bourriaud, 2010: 20).

Segundo Marvin Minsky, a mente não se revela um todo harmonioso e coerente mas sim um conjunto de pedaços, fragmentos agenciados e agenciadores que se complementam, competem entre si e formam novas conexões. A mente é uma multiplicidade de processos, nem sempre coerentes ou unificadores. Muito pelo

⁴⁵ Criado pelo júri da categoria de Arte na Web do Electronica Prize de 1995, como é referido na obra do autor *Inteligência Conectiva* (1998: 203).

⁴⁶ A este respeito, cf. Kerckhove, Derrick, *Inteligência Conectiva – A Emergência da Cibersociedade*, 1998. Nesta obra o autor realiza uma actualização de uma série de pensamentos já tecidos na sua obra mais célebre, *A Pele da Cultura*, nomeadamente no que toca à temática da “inteligência colectiva” via processos de utilização da tecnologia das redes, que o autor metamorfoseia para “inteligência conectiva”, um termo que liberta o conceito de “conotações negativas e potencialmente fascistas”, segundo o mesmo.

contrário, funcionam de forma modular sem qualquer estrutura definida e organizadora. (Lévy, 1990: 186) Assim, como eram importantes os mapas como prova da existência de locais longínquos no século XVI, também agora a inscrição dos vários fragmentos da manifestação da mente humana, como a arte “não virtual” no campo virtual é verdadeiramente significativa.

As relações de poder tornam-se cada vez mais complexas e não correspondem mais a um determinado espaço no tempo mas sim a metáforas espaciais que representam comumente espaços que são difíceis de apontar ou discriminar. Não é claro quando são espaços simbólicos ou conceptuais, reais ou imaginários (Keith e Pile, 1993). Segundo Fredric Jameson (Jameson *apud* Keith e Pile, 1993) a lógica da organização espacial domina a vida contemporânea em todos os seus aspectos, mais do que o tempo, sendo este fenómeno um desenvolvimento do capitalismo de mercado: primeiro por uma lógica geométrica de visão do espaço, depois espaços figurativos que ocupam o lugar de causas ausentes, resultantes de contradições entre a experiência dos indivíduos e a estrutura dos espaços. Por último, correspondendo ao estado contemporâneo, o espaço é representado e representa imagens distorcidas das relações sociais, isto é, um espaço que é composto por imagens que escondem as “reais intenções” das relações entre indivíduos. Multinacional, este espaço é simultaneamente “homogéneo e fragmentado”, esquizofrénico. Surge, então, uma cultura política que, pedagogicamente, coloca o sujeito numa posição em que percebe e se coloca de acordo com o seu lugar no sistema planetário, global. É neste sentido que a sugestão de uma estética do mapeamento cognitivo por parte de Jameson (*apud* Keith e Pile, 1993) é de toda a importância. Este mapeamento que começa a desenvolver-se tanto ao nível espacial como social é uma projecção imaginária que permite ao indivíduo e ao sujeito colectivo localizarem-se no espaço e nas conexões sociais.⁴⁷ Neste sentido, o mapeamento do espaço torna-se uma tarefa de leitura do passado e do presente; por outras palavras, do real. As estruturas espaciais e sociais, quando desmistificadas, podem revelar o lugar do poder e da ideologia.⁴⁸

⁴⁷ Os espaços multiplicam-se veementemente como fruto do capital, mas também se reorganizam com identidades próprias, por vezes como contra-poder. O espaço não é uma zona inocente de confrontos e sobretudo, não é homogeneizante apesar da globalização. A necessidade de mapear o espaço revela-se essencial para uma organização principalmente para culturas de oposição e movimentos sociais de renovação da sociedade contra os interesses do capital.

⁴⁸ No entanto, há que evitar generalizações, como alerta Terry Smith (2012: 142), e pensar o presente como um todo a partir das afirmações de que a retórica do “novo” é do ser “contemporâneo”.

Actualmente, estes processos situam-se em toda em qualquer relação com o real. A existência quotidiana é pautada pela ligação constante aos outros, aos interesses individuais de cada um, ao local geográfico onde o sujeito se situa, sempre marcado no mapa através de um satélite e no mundo digital pelos dispositivos tecnológicos portáteis. A arte, por sua vez, funde-se também cada vez mais com a existência quotidiana (Smith, 2012:103), tecnologizada, em que o presente representa uma completa miscelânea de diferentes vestígios do passado sob a forma de “memórias e expectativas”. Os objectos são integrados nesta rede e a sua ligação e conteúdo estético torna-se mais importante do que o determinismo histórico, o que nos afasta do pensamento moderno (*idem*: 144). As obras de arte representam, por isso, mais do que formas estáticas embutidas nos objectos sobreviventes nos nossos arquivos. Representam um conjunto de projecções imaginárias que nos permitem sentir empatia e um sentimento de partilha temporário com outros tempos históricos, com outras formas de ser e, sobretudo, com o historial da nossa relação com o real, não pela informação que contém mas pela forma como são codificadas, dispostas, editadas e manipuladas.

CAPITULO III – Da Produção à Divulgação

III.1. Cisão ou prolongamento do mundo das artes?

Partindo da premissa de que a arte para ser “arte” tem de ser reconhecida como tal por uma audiência, deduz-se que as possibilidades da arquivagem digital se tornam, à primeira vista, favoráveis para a fruição estética de obras já reconhecidas e de novas produções artísticas. No entanto, este fenómeno da digitalização e da criação de espaços virtuais para a arte é ainda recente em Portugal.

Depois da massificação da Internet por volta de 1995-96 em Portugal, muitos estudos têm sido realizados para avaliar o uso junto da população. Juntamente com a evolução de outras tecnologias promoveu-se uma individualização do consumo (Santos, 2000: 53).⁴⁹ O número de equipamentos electrónicos e respectiva qualidade aumentou e também se multifacetaram os interesses individuais de sujeito. Existe uma dupla face no desenvolvimento do computador. O movimento do consumo promove novos itinerários para uma cultura de sociabilidade e ludicidade *online* e para o desenvolvimento de programas. Por outro lado, surge o movimento da produção que alimenta o mercado e a indústria através não só de novos produtos como também da melhoria e sofisticação dos já existentes, saciando a sede do consumo (*idem*: 54). No entanto, estas mudanças não incluem o consumo de bens artísticos e não existem conclusões satisfatórias, o que não impede o surgimento de projectos de investimento na Internet para divulgação e produção artística que, agora, iniciam este processo de alargamento para o ciberespaço.

Apesar do tímido investimento por parte do Estado na digitalização progressiva cultura⁵⁰, o arquivo e a curadoria digital apresentam-se como um aparente caminho “óbvio” na contemporaneidade.

Nos seguintes subcapítulos serão analisados à luz destas mudanças dois casos distintos – duas plataformas *online* – que compreendem a representação da arte na Internet em dois processos distintos. São eles a produção da obra de arte e a divulgação.

⁴⁹ Santos realiza um sumário acerca do perfil dos cibernautas portugueses reunindo dados de estudos no âmbito do marketing (Observatório Digital, 1997 e Marktest, 1999) e relatórios para o contexto governamental (Missão para a Sociedade da Informação, 1997; Comissão Inter-Ministerial para o Audiovisual, 1997 e Grupo Fórum, 1998). Para uma análise mais aprofundada seria necessária uma recolha de dados recentes. No entanto, apenas se pretende neste trabalho referir a tendência progressiva de individuação que o uso das tecnologias tem vindo a proporcionar.

⁵⁰ O programa de Acção “Ligar Portugal” que decorreu entre 2005 e 2010, representou uma intenção de disponibilizar *online* conteúdos digitais de interesse educativo e cultural em que a rede de museus nacionais estava em destaque assim como a adaptação da legislação em vigor a licenças *Creative Commons*. Ver mais em <http://www.unic.pt/>.

A tecnologia e a Internet são utilizadas como extensão da arte para o virtual nestas duas faces distintas – produção e divulgação – realizando, por um lado, a cartografia da arte como produto “acabado” e institucionalmente referenciado e, por outro lado, da possibilidade da produção artística.

III.2. Desenhando os eixos de pesquisa

O objectivo desta investigação é abordar o campo da arte como uma esfera cultural que encontra na era tecnológica novas formas de incorporação e apropriação da arte através de um mapeamento que potencia alterações na sua percepção e influência na sociedade da imagem e da informação.

A triangulação da pesquisa representou um método importante, retirando sempre dados relevantes de três gumes distintos que funcionaram em constante diálogo: documentação, entrevistas e observação não participada do funcionamento das plataformas *online*. Também a pesquisa de arquivos *online* de notícias e documentos de divulgação das plataformas foi relevante. Sendo a análise qualitativa, a principal preocupação foi manter o grau de confiança elevado, promovendo a credibilidade do discurso e dos dados obtidos com vista a estabelecer conclusões fiáveis e que possibilitem um uso futuro.

A selecção dos conceitos de arquivo e curadoria como vitais para a análise surgiu naturalmente. Em termos operacionais, ambos estão interligados. A população de interesse não é o público consumidor de arte mas sim os produtores e divulgadores pelo que foram seleccionadas duas entidades portuguesas: o Museu Colecção Berardo e o ProjectoMap. Estas duas entidades, o Museu enquanto instituição oficial e o ProjectoMap enquanto trabalho de investigação, são pioneiras em Portugal e as primeiras a abrir caminho nesta área. O método de abordagem empírica e pesquisa de campo foi através do questionário⁵¹ para compreender os discursos dos representantes colectivos destas entidades quando abordam estas mudanças.

⁵¹ Numa primeira instância, acreditou-se que a entrevista cara-a-cara seria o método mais correcto. Numa posterior reflexão, considerou-se que o método do questionário, enviado por correio electrónico, seria mais favorável pela possibilidade de maior ponderação nas respostas e, desse modo, da construção de um discurso coerente e passível de ser analisado. O que se pretende através dos questionários não é validar o que é dito nas respostas ou pesquisar ou verificar o panorama que apresentam. Por outro lado, o necessário para esta investigação era considerar os discursos das entidades, a sua autopercepção, a visão que têm da arte na contemporaneidade e a sua relação com a tecnologia, que meios utilizam para a curadoria e o arquivo. Assim, a resposta ponderada e articulada é sem dúvida mais pertinente neste

III.3. Análise e formulação de resultados

A realidade tal como é percebida é inseparável do discurso. Neste trabalho, o uso da Análise Crítica do Discurso foi direccionado para uma abordagem centrada na linguagem que é irreduzível segundo a versão deste método definida por Fairclough (2003: 2). Segundo o mesmo, isto não implica que tudo seja redutível ao discurso. A análise, em conjunto com teorias sociais, mergulha o texto num contexto social e nas estruturas da linguagem relativamente estáveis que reflectem práticas sociais e o estado do *networking* que as envolve (*idem*: 3). Através desta forma de análise qualitativa, considerando as respostas como texto que reflecte uma causalidade ideológica, decompôs-se o seu conteúdo de forma a identificar estruturas do discurso, que é analisado como um todo. Esta é a principal análise utilizada para compreender os discursos contemporâneos que se manifestam no campo social e cultural da arte. A realização dos questionários sob a alçada de uma abordagem fenomenológica permite uma melhor compreensão deste fenómeno e identificar quais as motivações discursivas que conduziram a estas formas de adaptação do mundo das artes para uma forma digital.

III. 4. ProjectoMap – Da conectividade online para a produção artística

Um exemplo claro da passagem da comunidade artística para o digital é o desenvolvimento da plataforma portuguesa ProjectoMap⁵² – Mapa de Artistas de Portugal. Enquanto projecto curatorial de pesquisa e mapeamento dos vários artistas da arte contemporânea portuguesa, apresenta-se como uma verdadeira experiência cartográfica que materializa as relações sociais que se estabelecem no universo da produção artística. A partir do processo de tornar visíveis as ligações pessoais entre os artistas, forma-se um autêntico mapa visual de relações. Ao clicar em cada artista, surge uma série de ramificações com outros artistas que terão alguma ligação através do sistema de convites, como é possível observar nas imagens dos Anexos 2 e 3. Em

sentido.

⁵² O ProjectoMAP é desenvolvido por um grupo de curadores portugueses com o objectivo de mapear nomes reconhecidos de artistas do panorama da arte contemporânea portuguesa. Financiado pela DGArtes – Direcção Geral das Artes – é uma plataforma visualmente construída sob a forma de uma enorme teia, um diagrama de dispersão que o utilizador pode rodar ou “arrastar” interactivamente por forma a visualizar os vários nomes dos artistas que formam nódulos ligados entre si por conexões. As várias ligações entre os nódulos demonstram a proximidade que um artista tem por outro, tendo em conta que cada artista tem a oportunidade de convidar dois amigos para constar no mapa e assim sucessivamente, o que torna o diagrama uma espécie de forma orgânica, uma rede de conexões. O projecto foi apresentado na 55ª edição da Bienal de Veneza de 2013 – Exposição Internacional de Arte. Disponível em <http://www.projectomap.net/>.

permanente contacto com a comunidade artística através de visitas aos *ateliers*, apresentações no meio académico, debates em galerias e escolas de arte e até mesmo em Guimarães 2012, Capital Europeia da Cultura e na Bienal de Veneza de 2013, produz-se uma comunicação activa e de divulgação que faz parte da abordagem curatorial do projecto e que confirma a inseparabilidade do espaço físico do *online*.

No questionário⁵³ realizado ao Colectivo de Curadores⁵⁴, é descrita a forma como o ProjectoMap “procurou, desde a sua génese, a Internet como a natural extensão digital do real”. O digital é, então, considerado como um caminho natural onde a “disponibilidade global e a sua gratuitidade permitem um acesso sem restrições à nossa base de dados tornando a sua utilização transparente” que a tecnologia potencia através do armazenamento de diferentes objectos *media* que podem ser representados por sistemas de *data visualization*. O valor do livre acesso à informação está, por isso, na génese deste projecto.

“A possibilidade de representar a complexidade das ligações que os artistas estabelecem entre si com uma rede visual, que dinamicamente cresce seguindo as sugestões dos próprios artistas, torna o digital a plataforma ideal para acolher o projecto e o hipertexto a sua linguagem de referência.” (ProjectoMap)

Esta afirmação confirma que os artistas se reúnem numa “comunidade imaginada” que se encontra pulverizada em inúmeros espaços que não correspondem a regiões, nações ou qualquer outro território geográfico para a produção artística. Ao invés das limitações impostas pela territorialidade, “os artistas reproduzem discursos que pertencem a um “mundo de arte internacional” – visto geralmente como um espaço indeterminado algures” (Maio, 2004: 82).⁵⁵ Assim se apresentam no ciberespaço, como uma comunidade simbólica em que a marca da territorialidade não é definida, embora surja no discurso como forma de referenciação e distinção nacional. As marcas territoriais são, por isso, destacadas pela nacionalidade – identificação de apenas artistas portugueses ou sediados em Portugal – como marca distintiva.

“A novidade do ProjectoMap é a característica que encarrega os artistas de escolher quem participa no projecto, segundo um processo de nomeações que

⁵³ Vide Anexo 1.

⁵⁴ O Colectivo de Curadores é uma entidade composta por quatro profissionais que seleccionaram a cidade de Lisboa como plataforma de trabalho. Oriundos de diferentes países e de áreas de trabalho distintas, são os fundadores do Projecto.

⁵⁵ Através desta imensidão sem fronteiras territoriais ou geográficas, os próprios artistas encenam também “mundos da arte”, nas palavras da autora, que se localizam nacionalmente e correspondem a diferentes capitais simbólicos. No campo da arte, são mais importantes estas encenações ou representações simbólicas do que as fronteiras territoriais de cada nação ou localização espacial de cada cultura.

faz crescer a rede por sucessivas gerações. Não é um catálogo que corresponde às escolhas de um curador, de uma galeria, de uma instituição, que legitimam a pertença ou a exclusão de um outro artista (...). É uma ferramenta de pesquisa que permite a exploração do universo da arte contemporânea através do olhar que os próprios agentes (os artistas) têm sobre ele.” (*idem*)

Esta intenção do uso da Internet como arquivo e catálogo é potenciada pela infiltração na mundaneidade da sociedade como fonte credível de informação. Impõem-se no discurso referências à gratuidade e ao destino global da informação recolhida, o que revela uma intenção ideológica de acessibilidade e igualdade, assumindo um discurso de valor no sentido em que este é um caminho positivo para artistas e profissionais da área.

Quanto à materialidade das obras de arte, o ProjectoMap assevera que “uma plataforma digital tem a capacidade de fornecer, com modalidades próprias da fruição de conteúdos *online*, todos os dados que a obra física não pode nem pretende veicular ao próprio observador”, mantendo um cepticismo em relação à representação das obras na rede. Esta representa antes um suporte, um complemento que enriquece a experiência do observador, não se sobrepondo à obra mas antes oferecendo-lhe um suplemento, “contando histórias, revelando afinidades, criando contextos”. Para além deste aditivo, permite ainda colocar ao alcance do utilizador comum informações exclusivas, “em primeira-mão” e permanentemente actualizadas, de grande proximidade com os artistas como entrevistas exclusivas.

Existe um desejo de construção de arquivo e de reunião de informação e documentação presente no discurso do ProjectoMap, nomeadamente nas próximas fases de desenvolvimento. Todo o material reunido através das manifestações do Projecto fora da plataforma, desde exposições, apresentações e divulgações, será reunido e reanalisado, numa mega-acção curatorial que poderá culminar numa publicação, como terá sido relatado no questionário.

“No momento em que começou a nossa actividade de curadores, uma das dificuldades com a qual nos confrontamos era a grande dispersão e desactualização da informação sobre os artistas activos na cena portuguesa.” (*idem*)

Confrontados com um clima de dispersão e escassez de informação, mesmo depois da realização do projecto *Ananmése* de Miguel Von Hafe Pérez⁵⁶, o Colectivo

⁵⁶ Plataforma digital produzida pelo artista com o intuito de reunir um período de dez anos de produção artística em Portugal (de 1993 a 2003) através de um levantamento extensivo de dados. À semelhança deste projecto, surgem outros no contexto de outros países como o *East Art Project Online*,

considerou era necessária uma abordagem menos hierárquica quanto à selecção dos artistas “cuja relevância no mundo das artes era ainda determinada pelo olhar do curador.” Simultaneamente, o próprio contexto do mundo das artes em Portugal estava a sofrer alterações. Face à perda de influência dos discursos e do poder de legitimação das grandes instituições e das academias e escolas tradicionais em relação à arte contemporânea, o universo das artes sofria uma brusca mudança que o Colectivo traduz como uma busca de redefinição de identidade.

Os artistas procuram o contacto directo com o público e a gerir a sua própria representação individual no mundo da arte. Surgem espaços informais de trabalho mas também de discussão, colectivos e grupos de artistas e curadores que buscavam uma identidade e destacar-se positivamente.

“Neste cenário, onde o não ter uma página Internet começou a ser razão de exclusão social (e menos possibilidades de trabalhar e expor), pensamos que uma abordagem onde o próprio meio se defina e se descreva, podia fornecer resultados consistentes na perspectiva de mapear, ou seja representar graficamente, os actores e as relações no universo das artes em Portugal. Deviam ser chamados os próprios artistas a descrever o mundo que habitam, mas usando uma linguagem e uma ferramenta inventada por nós.” (*idem*)

Os museus perdem o seu lugar como locais-*media* privilegiados para a divulgação, assim como as bienais e a sua crescente ubiquidade, pois a preferência assenta agora na Internet através de uma interactividade mais directa e funcional com espaços alternativos temporários, experimentais e em constante mutação que se tornam mais aliciantes para artistas e curadores, não tão preocupados com o reconhecimento institucional da arte mas sim com o seu impacto junto dos pares (Smith, 2012: 74). Para além destes aspectos, existe uma tendência para o trabalho muito próximo entre curadores e artistas, sendo que os primeiros procuram envisionar e tornar real a visão do artista a sua projecção do que seria a mostra das suas obras, actuando como um “*pharmakon*”⁵⁷, tratando a imagem, compondo-a, valorizando-a, mesmo que na essência esta fique na mesma. (Smith, 2012: 221-224).

A curadoria é, no entanto, como é referido no discurso, uma área ainda em desenvolvimento em Portugal que sofreu atrasos devido à conjuntura económica negativa do país. Actualmente, percepção-se uma evolução e, como refere o Colectivo de Curadores, tenta “estabelecer um discurso que reflecte sobre si próprio”. O

um livro de pesquisa e projecto *online* desenvolvido por artistas, curadores e críticos com o objectivo de mapear cinquenta anos da arte do este da Europa East Art Project Online, <http://www.eastartmap.org>.

⁵⁷

No sentido utilizado por Derrida.

afastamento das grandes instituições, também afectadas pela falta de recursos económicos, e a multiplicação de espaços alternativos parece ter auxiliado na formação da incubadora perfeita para a afirmação da curadoria e para a nova figura do “artista-curador independente”.

“Convivem agora em Portugal os dois modelos em paralelo: as grandes instituições do circuito oficial que apostam na conservação de valores estabelecidos e os pequenos núcleos independentes que lutam pela própria sobrevivência, e tentam inserir-se no circuito oficial. Falta, neste momento, por parte das grandes instituições estabelecidas a abertura para a experimentação de modelos alternativos, relegando as novas proposta a uma vida em pequenos circuitos *underground*.” (*idem*)

Projectos como o ProjectoMap lutam financeiramente para se manterem activos na cena artística mas são também uma fonte de inovação e mudança. Apesar das dificuldades e do pouco investimento nas artes e na cultura, o financiamento público, juntamente com um enorme custo particular dos curadores, é crucial, o que demonstra que existe um grau de confiança por parte do Estado em projectos alternativos que, provavelmente, as grandes instituições não estão a conseguir oferecer ao público.

Regressando ao uso da tecnologia, o impacto da Internet é visto como crucial para a curadoria enquanto actividade profissional porque não segue um modelo rígido de trabalho e uma ferramenta com informação em constante circulação e actualização. Como forma de auxílio à produção curatorial é, por isso indispensável.

“Uma das prioridades do ProjectoMap especificadamente, e do Colectivo de Curadores em geral, foi sempre encontrar um terreno de encontro e de troca entre diferentes agentes, profissionais e especializados do mundo da arte e abri-lo ao público que tenha curiosidade de explora-lo, de o conhecer e de se tornar um participante activo no debate sobre a arte. (...) Entendemos que o trabalho do curador seja em grande parte uma prática de tradução de linguagens diferentes, a do artista, da instituição, do crítico, do estudante, do apaixonado por arte, do curioso... à procura de uma plataforma comum.” (*idem*)

Promovendo não só a abertura do mundo da arte através do digital mas também a presença em eventos, exposições, debates e mesas redondas, esta forma de curadoria revela uma forma de arte relacional⁵⁸ que dá primazia a uma teorização das interacções humanas e do contexto em que surgem em vez de um espaço simbólico privado e individuado. As práticas artísticas passam a estar interligadas, com base na intersubjectividade e, como afirma Bourriaud, também na elaboração colectiva de

⁵⁸ As *relational arts* – como as define Bourriaud – surgem, do ponto de vista sociológico, com a cultura urbana e o modelo de cidade e a aglomeração urbana dos indivíduos, a busca pela obra manual e tangível. A cidade alterou a experiência humana através dos encontros e ligações intensas que permite.

sentido, não só entre artistas colaboradores mas também entre artistas e receptores.⁵⁹ O “encontro” passa a ocupar a centralidade dos trabalhos. (Bourrinaud, 2002: 14-15)

A preocupação do Colectivo em investigar e “revelar as ligações entre os artistas, que normalmente não são visíveis, e que não emergem do estudo tradicional da arte contemporânea” revela precisamente esta alteração do paradigma de abordagem à arte. Assim, a *data visualization* surge como uma alternativa representativa do texto que simplifica o entendimento desta rede de ligações. Sem qualquer pudor desaparece o factor aristocrático da arte, uma concepção que sublimava o território como o principal agente distribuidor e de pertença da obra que agora passa a pertencer à ligação.

Esta abordagem, embora ainda recente, poderá provocar alterações profundas a longo prazo no campo da arte, nomeadamente na divulgação. No entanto, ainda não é possível abranger estas mudanças pois não existem outros projectos para uma comparação e o *feedback* da recepção da plataforma, pois, apesar de perceptivamente positivo no retorno de apresentações e debates presenciais sobre o mesmo, ainda não pode ser mensurável *online*.

Uma produção muito forte baseada no evento e na exposição interligam esta plataforma com o espaço físico, material. Incentiva os artistas representados na rede a “participar em exposições cujas temáticas e linhas programáticas emergem da rede de relações representadas (...)”,⁶⁰ e transportem a rede para fora da virtualidade do digital.

“O *site* projectomap.net representa, no fundo, o diário de bordo que documenta e sugere o *modus operandi* ao Colectivo no terreno, e que permite a criação das relações directas e pessoais que são estabelecidas com os artistas.” (*idem*)

O mundo da arte e a comunidade que o constitui movimenta-se e age fora do plano virtual digital pelo que o plano “material”, “físico”, será sempre o reduto último da experiência. O digital, enquanto ferramenta complementar, é fundamental na medida em que pode remodelar o modo como os agentes agem e se movimentam no plano

⁵⁹ Harald Szeemann, o primeiro curador independente e uma grande voz da curadoria contemporânea é a inspiração de destaque do Colectivo. A exposição *Freunde – Friends – d’Fründ* (1969), realizada em Düsseldorf e Berna, os artistas Daniel Spörri, Karl Gerstner, Dieter Roth e André Thomkins convidaram amigos (que por sua vez convidaram outros amigos) a expor os seus trabalhos. Este efeito em cadeia proporcionou a participação de mais de uma centena de pessoas, incluindo não-artistas que apresentaram peças dispostas livremente. Depois de analisar este trabalho de curadoria que “apenas proporcionou a estratégia para que a exposição ocorresse sem procurar controlar o processo”, surgiu a ideia do ProjectoMap.

⁶⁰ A partir das ligações entre os artistas têm vindo a ser realizadas exposições com o objectivo de regressar sempre ao espaço físico da obra de arte. Alguns exemplos têm sido as exposições “Universos Pessoais”, em Setembro de 2013 na Biblioteca Camões em Lisboa, e “Habitar a Colecção”, em Março de 2014, na Casa Museu Medeiros e Almeida, também em Lisboa.

físico. O Colectivo considera que uma plataforma que substitua bases de dados actualmente fragmentadas e até desactualizadas é um impulso significativo na divulgação e produção das artes não no digital mas no espaço físico, primeiramente junto dos artistas e curadores nacionais e internacionais e, por consequência, ao público generalizado.

Na óptica do Colectivo, a procura pelo mapeamento do real através do *online* surge como repercussão natural de uma prática de síntese e representação que sempre fez parte da interpretação do real pelo ser humano. A tecnologia apenas exponencia esta necessidade pelas possibilidades de armazenamento e organização que apresentam.⁶¹

“Se a nossa sensação de fragmentação do mundo contemporâneo é o resultado da nossa incapacidade de lidar com as quantidades acrescidas de informação, que competem entre si para ganhar a nossa atenção, então as estratégias de mapeamento suportadas por sistemas informáticos podem ser um meio eficaz para extrair significados inteligíveis e reduzir esta percepção de fragmentação.”
(*idem*)

A curadoria *online* irá, porventura, diversificar o papel do curador e disseminar a o seu discurso, num panorama de consumo cultural que cada vez mais anula divisões e fronteiras, sejam elas territoriais ou hierárquicas (Smith, 2012: 47). No entanto, há algo que fica implícito no discurso que é a mudança na relação de poder em que, agora, agentes culturais como o curador assumem um papel um “tradutor” de diferentes linguagens para todos os produtores e receptores da arte: o artista, a instituição, o crítico, o estudante, o apaixonado por arte, o curioso, entre outros. É neste sentido que o futuro estudo da curadoria se torna muito pertinente. Os curadores têm acesso a informação privilegiada e, eles mesmos criam informação privilegiada, o que lhes poderá conferir poder na recepção da arte.⁶²

⁶¹ É referido que existem inclusivamente trabalhos de artistas incluídos no Projecto, como a artista Mafalda Santos, que abordam estas questões, muito em voga na cena artística actual.

⁶² Teun A. Van Dijk, um dos formuladores da teoria da Análise Crítica do Discurso, considera que o discurso nunca pode ser alienado do contexto social em que surge. Em *Discourse and Society* (1993), afirma que poder e a dominância advém do discurso e também do controlo e acesso a informação privilegiada. Assim como o poder pode ser institucionalizado para impulsionar a sua eficiência, também o acesso à informação pode ser um método de conceber determinado impacto desejado na sociedade.

III.5. Museu Colecção Berardo no Google Art Project – Da materialidade da obra para a divulgação *online*

Mundialmente conhecida mas com uma representação muito tímida de Portugal nos seus meandros, o Google Art Project⁶³ permite visitas virtuais às galerias dos museus participantes de todo o mundo e das suas obras mais emblemáticas, principalmente no âmbito da pintura, através de imagens em alta resolução com possibilidades de visualização impressionantes e que alcançam grande detalhe ao ponto de ser possível visualizar a pincelada. Implementado no ano de 2011 pelo Google Cultural Institute, é uma plataforma em constante crescimento e actualização, aglomerando cada vez mais representações visuais dos interiores de museus internacionais e monumentos. A representação dos museus portugueses nesta plataforma internacional abordada nesta análise surge com pioneirismo através do Museu Colecção Berardo (MCB), a primeira instituição a colaborar.⁶⁴

Os museus procuram tornar-se espaços contemporâneos utilizando estratégias várias de inclusão, abrindo-se a exposições temporárias e a obras de diferentes escalas e formas, assumindo um papel de recepção e exposição de temporalidades várias. No entanto, este trabalho está só agora nos primórdios do seu desenvolvimento, principalmente em Portugal. Através do questionário realizado à Direção do Museu⁶⁵, soube-se que a participação permanente no Google Art Project terá sido fruto de um convite do Google Art Institute, o que demonstra que Portugal está a entrar na rota da divulgação *online*, “tendo sido tendo sido o primeiro e único museu português a estar presente *online* e a ser convidado para o lançamento que decorreu no Musée D’Orsay em Paris”. No entanto, este facto revela também que as instituições são seleccionadas pela “autoridade” internacional que é a Google e este mapeamento global dos museus não é espontâneo.

⁶³ Google Art Project, disponível em <http://www.google.com/culturalinstitute/project/art-project?hl=en>. Apresenta museus de mais de 40 países que contribuíram com mais de 40 000 imagens em alta resolução de diversas obras de arte. Desde a pintura a óleo até ao mobiliário, é possível examinar detalhes que tornam visíveis a pincelada e a textura. A ferramenta do Google Street View permite visitas virtuais como se o utilizador passeasse nos espaços disponíveis. Acrescenta-se ainda a possibilidade de construir uma galeria ou colecção pessoal por parte do utilizador que pode partilhar através das redes sociais.

⁶⁴ Posteriormente, o Palácio Nacional de Queluz, o Palácio Nacional de Sintra, o Museu do Caramulo e a Fundação Dionísio Pinheiro e Alice Cardoso Pinheiro aderiram também com a digitalização de pinturas, esboços, esculturas, mobiliário, tapeçarias entre outros objectos de valor artístico e histórico.

⁶⁵ Vide Anexo 4.

Tendo em conta o panorama artístico português, o processo de digitalização parece ter uma modesta representação apesar dos esforços do Estado.

A presença *online* cria poder para a promoção de uma imagem cultural das instituições a um nível global.⁶⁶ Por continuidade, o perfil cultural de um determinado estado-nação depende destas conexões embora, em vez de promoverem a descentralização como seria de esperar, existam nodos com uma enorme densidade de ligações que se destacam. (Joselit, 2013: 79-80).

Quando questionada sobre quais as principais vantagens e desvantagens da presença *online* das obras para um público generalizado, a Direção do MCB respondeu:

“A visualização das imagens *online*, por mais definição que tenham, não substitui ainda o contacto físico com a obra, num contexto expositivo que nos relaciona as diferentes obras e artistas presentes naquela sala, e num contexto maior, da exposição que se está a visitar. No entanto, a apresentação dessas mesmas imagens é um importante incentivo à visita ao museu (...)” (MCB)

O contacto presencial com a obra é considerado pelo MCB como insubstituível, corroborando a experiência única do contexto da exposição. A presença *online* de algumas obras do acervo é, deste modo, é considerada apenas como um suplemento da divulgação que incentiva à ida ao museu.

Fazer exposições tornar-se-á uma actividade que será cada vez mais conduzida *online* (Smith, 2012: 47) mas a partir do argumento do próprio MCB, o seu reduto principal estará sempre na sala de exposições, na galeria e no espaço do museu. Aquando da questão relacionada com a possível participação do MCB na parte do Google Art Project, esta é afastada porque as galerias digitais, que permitem visitas virtuais, representam uma “tecnologia lenta, difícil de manejar pelo utilizador e não constroem a envolvimento que é necessária numa galeria de exposições” sendo que a alta resolução das imagens “permite a observação de pequenos detalhes, mas nada substitui a possibilidade de ver uma obra *in loco*.”

Apesar do aparecimento de novas plataformas de exposição artística que passam ao lado do reconhecimento do museu, mais preocupados com o reconhecimento dos pares, estes espaços continuam a representar um espaço de comunicação da arte na

⁶⁶ Através dos principais mecanismos de ligação e as chaves de todo este processo – o número de “hits” e “cookies” – as conexões aumentam exponencialmente com cada visita ou interacção com as páginas online. A Google organiza os *links* nas páginas de pesquisa consoante o número de cliques que recebem, por exemplo.

mente do público geral (Smith, 2012: 74). O espaço e a presença no espaço, em contexto, continuam a ser primordiais para a fruição de obras de arte, segundo a posição do Museu.

Relativamente a factores de diferenciação entre o espaço físico do museu e as galerias virtuais, a resposta foi clara e enfatizada por um “Tudo é diferente”.

“As galerias virtuais não conseguem incluir a arquitetura do museu, a experiência física de entrar no museu e o sentimento de partilha e de observação conjunta com outros visitantes, a envolvimento espacial de toda a galeria. Vamos esquecer por um pouco o museu e pensar numa situação da nossa vida: Se pensarmos no que os olhos e o nosso cérebro consegue abranger ao observar uma seara ou o mar, comparando com uma imagem do mesmo local, percebe-se o abismo existente entre uma visita virtual e uma visita real.” (MCB)

Esta reflexão do MCB confirma afirmações de autores como Newlounge que defende que o contexto visual é extremamente importante. Elementos como a textura das paredes, as cores, as molduras e etiquetas, a escala das salas e dos espaços, a luz detém uma influência poderosa na percepção do objecto artístico, assim como a justaposição e as instalações temáticas (Newlounge, 2005: 212-283). Igualmente os efeitos visuais em conjunto com a disposição das obras e a narrativa são centrais na exposição, que adquiriu recentemente o estatuto mais privilegiado na apresentação de obras de arte, como já terá sido referido anteriormente no subcapítulo II.4 - *O espaço virtual assente na materialidade do lugar*.

Como já terá sido descrito anteriormente, a exposição é um valor acrescentado à obra de arte no contexto da contemporaneidade; no entanto, não apresenta um poder superior à obra individual mas apenas uma espécie de mostruário, uma amostragem que não superintende o conteúdo mais profundo da obra de arte. Contudo, também a obra de arte é multiplicidade e diálogo, acumulando uma série de camadas de sentido (Enwezor *apud* Smith, 2012: 183).

Só por si, os museus especulam sobre a arte sob muitas formas possíveis que perpassam o seu valor monetário. Investem numa rede de oferta que vai desde as exposições temporárias e migratórias aos *souvenirs*, à oferta de espaços acolhedores de restauração, aos seus direitos de reprodução e publicações várias. Atrair investimento é essencial (Joselit 2013: 87).

Algo que se torna difícil de refutar é que, *online* ou não, o discurso das obras de arte e das instituições que as divulgam apenas existe sob a forma de texto quando

inerente a eventos sociais, isto é, a uma ligação à *network*, a ligações sociais. O texto é um modo de acção e interacção entre pessoas no decurso de eventos sociais, acompanhado de outras linguagens não textuais também (Fairclough 2003: 20-22).

Fica assente, porém, uma missiva que aponta para a falta de público para a cultura, mesmo no que toca a informação *online*. O MCB assume que a informação na rede sobre instituições é bastante, mas que o público não a assimila devidamente.

“Olhar para o contexto português é perceber que existe um longo caminho a percorrer na relação que existe com os museus. Existe uma enorme disponibilidade de informação de atividades e exposições sobre os museus na web especialmente nas redes sociais que não é rentabilizada pelos cidadãos na sua vida diária.” (MCB)

Em relação à curadoria digital das obras tem, ainda, muitos obstáculos como os direitos autorais. Apenas foram disponibilizadas em formato digital as que, legalmente, permitiam esta digitalização. Os direitos de imagem tem de ser facultados ou, então, é dado o seu término após 70 anos depois da morte do artista.

“Existe ainda uma grande dificuldade por parte dos museus de Arte Moderna e Contemporânea em obter dos artistas ou de quem os representa autorização para disponibilizar imagens na Internet (...). Assim, e do acervo da Coleção, foram disponibilizadas aquelas que eram legalmente possíveis e o carregamento de imagens será efetuado à medida que o *copyright* das imagens nos seja facultado. (...)” (MCB)

Por outro lado, o próprio Museu faculta imagens digitais do acervo no *website*, o que demonstra uma abertura do arquivo para o público e para o digital, que a entidade crê ser um complemento valioso e não conflituoso com o espaço físico⁶⁷.

A curadoria *online* é algo que não surge muito presente no discurso. A referência que é feita em relação às possibilidades personalizadas dos utilizadores do Google Art Project de construírem a sua própria galeria virtual através da escolha de um alinhamento de obras foi comentada pelo MCB como um “projeto interessante” pela “possibilidade de construção virtual de uma exposição, podendo ser uma ferramenta interessante para curadores e artistas no âmbito da elaboração de uma proposta concreta.” No entanto, estas formas de curadoria personalizadas não são tidas em consideração como formas de manifestação criativa para o público em geral, apenas para “curadores e artistas”. O MCB não invalida formas alternativas de curadoria mas

⁶⁷ Vide Anexo 9

continua a afirmar que tão cedo, pelas suas falibilidades, não são uma substituição dos museus e galerias.

Em relação ao arquivo, o MCB afirma utilizar tecnologia digital para preservar o acervo em arquivo e referenciar as obras numa “base de dados própria, com imagens, localização, dimensões, descrições (...)” para funcionamento interno.

Quando questionada acerca de possíveis incongruências que poderiam surgir relativamente à existência de arquivos *online* dos acervos dos museus e do espaço físico do museu ou se, por outro lado, estas duas dimensões são compatíveis, o MCB sublinha que “divulgar uma obra é também protegê-la para futuras gerações”. Deste modo, não existe qualquer conflito entre arquivo digital e o acervo material dos museus, porque a missão da divulgação é mais salutar.

“As obras de arte são construções de pensamento em estado físico e, como tal, estão sempre sujeitas ao desaparecimento, pelo que só vejo vantagens na divulgação sem ver nenhuma incompatibilidade ou concorrência com os espaços museológicos.” (MCB)

O museu tem sempre o projecto ideológico estético e filosófico de se constituir como uma enciclopédia de obras assim como validar o “estatuto das imagens como forma secular de conhecimento” (Joselit 2013: 87). É assim que surge o investimento dos museus na remodelação dos seus espaços, quer físicos, quer virtuais para potenciar a interacção e a distribuição das obras sem colocar em risco o seu formato físico e a sua referência espacial.

“The reality of the mass media is the reality of second-order observation. It replaces knowledge prescriptions which have been provided in other social formations by excellent positions of observation: by sages, priests, the nobility, the city, by religion or by politically and ethically distinguished ways of life. (...) Here too the only mode of reflection remains that of second-order observation to the function system of the mass media enters precisely this way of observing in the mode of observation of observers.” (Luhmann, 2000: 85)

É com esta definição sobre os *media* das massas que Luhmann resume também o que é “cultura”. O conceito de cultura representa precisamente esta auto-reflexividade, cada vez mais presente nas instituições e agentes sociais, e capacidade de construir os seus próprios argumentos e comparações históricas reduzindo a sua essência a um signo que é tido como “genuíno” e é utilizado até à exaustão pelos *media* e encenado.

CONCLUSÃO

No mundo da arte, a curadoria e arquivo adquirem um estatuto de destaque nas alterações que se verificam na actualidade. Com a massificação do uso da tecnologia e da rede como um magno repositório cultural, impõe-se a necessidade de impulsionar novas estratégias para renovar o campo da arte para uma divulgação mais eficiente e que atinja novos públicos. Apesar de Portugal representar um meio de produção relativamente circunscrito, fortemente académico e autisticamente demarcado pelo reconhecimento entre pares, a divulgação *online* parece contribuir para uma alteração neste paradigma. Estas duas actividades, interligadas e flexíveis, encontram-se na dianteira fora e dentro dos ecrãs da rede para ligar espaços, lugares, ideias e criações artísticas num campo que ainda se prevê fértil.

A curadoria e a arte partilham aquilo a que se pode chamar uma atitude extremamente contemporânea e que está imbuída nos nossos tempos: o desejo e a capacidade de produzir diálogos orientados para si mesmos, críticos, reorganizadores. A curadoria encontra-se em toda a parte, incorporando todas as formas de organização seja de imagens ou de um conjunto de acções criativas (Smith, 2012: 17). A própria experiência do contemporâneo é a de “dispor”, no sentido de organizar, seja a arte, a crítica ou a história em diferentes patamares, formas, *media* e linguagens que se actualizam permanentemente. É nestes termos que a própria arte se manifesta actualmente. Os artistas, genericamente, compõem, dispõem elementos vários no espaço e trabalham intensamente a conectividade como um componente basal do seu trabalho, para além do estilo ou do *medium* que utilizam e da intencionalidade.

O arquivo, potenciado exponencialmente pela digitalização, surge como uma forma de dispor o real. Mais do que uma forma de armazenamento, é também, através de galerias digitais, dos portefólios digitais dos artistas e dos acervos museológicos, uma fonte de informação à disposição. Representa a total disponibilidade das imagens, cujo estatuto aurático fica no plano material, para uso pessoal mas também institucional pelo seu simbolismo. A aura fica como que presente na ligação com o objecto original.

Mais do que um depósito de cópias de imagens obras, a Internet começa a ser percebida como um sistema de representação do espaço físico de trabalho, produção e divulgação artística, do qual nunca chega a separar-se. No centro desta passagem para o digital, privilegia-se a ligação entre pessoas, obras, épocas, instituições, proporcionando uma verdadeira *linkage* de conteúdos. A própria arte em si,

existe na base da relação porque a possibilidade infinita relacional e de conexão está na índole da própria imagem. As artes visuais não possuem imagens fixas pois imediatamente estas podem ser discutidas, sofrer críticas e interpretações.

Esta nova era da arte pode significar a implementação de uma série de “estratégias de reprodução e recontextualização” (tradução nossa) (Joselit 2013: 90-94). Uma nova forma de poder que, através de formatos distintos conecta simultaneamente distintos grupos sociais, diferentes disciplinas, sentidos e especulação financeira, discursos culturais, étnicos ou de identidade nacional. Esta rede crescente e envolvente revela o poder da imagem, que agora parece estar mais assente na conectividade do que em objectos específicos.

Simultaneamente, a globalização da rede parece destacar o lugar físico como seu ultimo reduto. Os eventos, os debates, as exposições são manifestações que surgem cartografadas no digital mas cuja presença e conteúdo estão sempre exteriorizados no encontro interpessoal e presencial nos locais designados, mesmo quando proliferam as galerias digitais.

Entramos progressivamente numa época em que fronteiras entre os campos de acção da mente se diluem e a arte inicia um percurso de quase fusão com a tecnologia, a ciência e o digital. Surgem novos modelos de percepção e, consequentemente, estéticos e de apreciação do real em conjunto com novas modelos de conhecimento que devem ser futuramente analisados. A imagem representa uma forma dinâmica que circula constantemente entre a importância do local, da sua origem, original material e a virtualidade e mobilidade da sua reprodução infinita pelos *media* e mercados neoliberais.

BIBLIOGRAFIA

ProjectoMAP, Mapa de Artistas de Portugal. Consultado pela última vez a 20 de Março de 2014. Disponível em <<http://www.projectomap.net/>>

Google Art Project, Consultado pela última vez a 18 de Março de 2014. Disponível em <<http://www.google.com/culturalinstitute/project/art-project?hl=en>>

ALMEIDA, Reginaldo (2004) *A Sociedade Bit: da sociedade da informação à sociedade do conhecimento*, Lisboa: Fomento

APPADURAI, Arjun (1996) *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*, Minneapolis: University of Minnesota Press

ASCOTT, R. (1984) “Art and Telematics: towards a network consciousness”, in H. GRUNDMANN, ed. *Art + Telecommunication*. Vancouver: The Western Front, pp. 25-67. Consultado a 5 de Setembro de 2013. Disponível em <http://www.basearts.com/curriculum/PDF/theory/Art_and_telematics.pdf>

BACA, Murtha (2002) *Introduction to art image access: issues, tools, standards, strategies*, editado por Murtha Baca, Los Angeles: Getty Research Institute

BARTHES, Roland (1968) “The Death of the Author”, in *Participation* (2006), BISHOP, Claire (org.) Cambridge, Massachusetts: MIT Press, pp. 41-45. Consultado a 7 de Março de 2014. Disponível em <http://art2.sewanee.edu/files/handouts/barthes_author.pdf>

BEBIANO, Rui (2000) “Cibercultura e Novas Fronteiras da Comunicação Social”, in *Rumo ao Ciber mundo?*, organizado por Carlos Leone, Oeiras: Celta editora. pp. 115-139

BENJAMIN, Walter, (1935) “A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica”, in *A Modernidade* (2007), trad. João Barrento, Lisboa: Assírio e Alvim

BOURDIEU, Pierre (1979) *La Distinction: Critique sociale du jugement*. Paris: Les Editions de Minuit

- BOURRIAUD, Nicolas (2002) *Relational Aesthetics*. Consultado pela última vez a 8 de Fevereiro de 2014. Disponível em <http://www.kim-cohen.com/seth_texts/artmusictheorytexts/Bourriaud%20Relational%20Aesthetics.pdf>
- CACHIA, Amanda (2013) “*Disabling” the Museum: Curator as Infrastructural Activist*, Canadian Journal of Disability Studies. Consultado a 15 de Janeiro de 2014. Disponível em <<http://cjds.uwaterloo.ca/index.php/cjds/article/view/110/224>>
- CASTELLS, Manuel, (2007) *A Galáxia Internet: Reflexões sobre Internet, Negócios e Sociedade*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian
- CUNNINGHAM, Adrian (2003) “A alma e a consciência do Arquivista: reflexões sobre o poder, a paixão e o positivismo de uma profissão missionária”. Consultado a 11 de Fevereiro de 2014. Disponível em <<http://www.bad.pt/publicacoes/index.php/cadernos/article/download/848/847>>
- DANNET, Brenda (2002) “Communication and Culture on the Internet”, Conferência I no âmbito da European Summer School, Universidade de Roma. Consultado pela a 26 de Dezembro de 2013. Disponível em <http://www.euophd.eu/html/_onda02/04/ss8/pdf_files/lectures/Danet_culture_Internet.pdf>
- DERRIDA, Jacques e PRENOWITZ, Eric (1995) “Archive Fever: A Freudian Impression”, The Johns Hopkins University Press. Consultado a 18 de Fevereiro. Disponível em <http://beforebefore.net/149a/w11/media/Derrida-Archive_Fever_A_Freudian_Impression.pdf>
- van DIJK, Teun A. (1993) “Principles of critical discourse analysis”, in *Discourse and Society*, Universidade de Amesterdão. Consultado a 11 de Março de 2014. Disponível em <<http://www.sfu.ca/cmns/courses/marontate/2010/801/1-Readings/Van%20Dijk%20-%20Principles%20of%20critical%20discourse%20analysis.pdf>>
- ELIAS, Herlander (2006) *A Sociedade Optimizada pelos Media*, Lisboa: Formalpress

- FAIRCLOUGH, Norman (2003) *Analysing Discourse – Textual analysis for social research*, Londres: Routledge
- FIDLER, Roger (1997) *Mediamorphosis: Understanding New Media*, Thousand Oaks, Califórnia: Pine Forge Press
- FOSTER, Hal (2004) *An archival impulse*, Cambridge, Massachussets: The MIT Press
- FISHER, Jean (2003) *Vampire in the Text: Narratives in Contemporary Arts*, Londres: Institute of International Visual Arts
- FUKUYAMA, Francis (2002) *O nosso futuro pós-humano: consequências da revolução biotecnológica*, Lisboa: Quetzal Editores
- GARDINER, Hazel, GERE, Charlie (orgs.) (2010) *Art Practice in a Digital Culture*, Surrey: Ashgate.
- GIANNETTI, Claudia, (2006) *Estética Digital: Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*, Belo Horizonte: Editora Com Arte
- GIDDENS, Anthony (2002) *O mundo na era da globalização*, Lisboa: Presença
- JAMESON, Fredric (1991) *Postmodernism or, the cultural logic of late capitalism*, Durham, Carolina do Norte: Duke University Press
- JOELIT, David (2013) *After Art*, Princeton, New Jersey: Princeton University Press
- JUNQUEIRO, Raul (2002) *A idade do conhecimento: a nova era digital*, Lisboa: Editorial Notícias
- KEITH, Michael e PILE, Steve (orgs.) (1993) *Place and the Politics of Identity*, Nova Iorque: Routledge
- KERCKOVE, Derrick de (1998) *Inteligência Conectiva – A Emergência da Cibersociedade*, Lisboa: Fundação para a Divulgação das Tecnologias de Informação
- LATOUR, Bruno (1990a) “Visualization and Cognition: Drawing Things Together”, in *Knowledge and Society – Studies in the Sociology of Culture Past and Present*, Londres: Jai Press, vol. 6, pp. 1-40. Consultado a 17 de Janeiro de 2014. Disponível em: <<http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/21-DRAWING-THINGS-TOGETHER-GB.pdf>>

- LATOUR, Bruno (1990b) “The Force and the Reason of Experiment”, em Le Grand, H. (ed.) (1990), *Experimental Inquiries - Historical, Philosophical and Social Studies of Experimentation in Science*, Dordrecht: Kluwer. pp. 49 –80. Consultado a 20 de Janeiro de 2013. Disponível em: <<http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/41-HOMER-LEGRAND-GB.pdf>>
- LEONE, Carlos (org.) (2000), *Rumo ao Cibernundo?*, Oeiras: Celta Editora
- LÉVY, Pierre (1990), *Les Technologies de l'intelligence – L'avenir de la pensée à l'ère informatique*, Paris: La Découverte
- LÉVY, Pierre (2007) *Cibercultura*, trad. Carlos Irineu da Costa, São Paulo: Editora 34
- MAIO, Fernanda (2004) *A Encenação da Arte*, Leiria: Textiverso
- MALRAUX, André (2011) *O Museu Imaginário*, Lisboa: Edições 70
- MANOVICH, Lev, (2005) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*, Barcelona: Paidós Comunicación
- MARTINS, Hermínio (2000) “Tecnociência e Arte”, in *Rumo ao Cibernundo?*, organizado por Carlos Leone, Oeiras: Celta Editora. pp. 11-35
- MURPHY, James L. (2003) “Link It or Lump It: Basic Access Strategies for Digital Art Representation”. Consultado pela última vez a 10 de Dezembro. Disponível em:
<<http://www.acsu.buffalo.edu/~marissac/conceptpaper/IMAGES12464656.pdf>>
- NEGROPONTE, Nicholas (1996) *Ser digital*, Lisboa: Caminho
- NEWLOUGE, Victoria (2005) *Art and the Power of Placement*, Nova Iorque: The Monacelli Press
- NOVAKOVIC, Gordana (2010) “The Garden of Hybrid Delights: Looking at the Intersection of Art, Science and Technology”, in *Art Practice in a Digital Culture*, Surrey: Ashgate. pp.117-137
- O’NEIL, Paul (2007) “The Curatorial Turn: From Practice to Discourse” in *Issues in Curating Contemporary Art and Performance*, Chicago: Intellect Books. pp. 13-28.

- POSTER, Mark (1995) *Cyberdemocracy: Internet and the Public Sphere*, Irvine, Califórnia: University of California Press
- RUGG, Judith, SEDGWICK, Michèle (org.) (2007) *Issues in Curating Contemporary Art and Performance*, Bristol: Intellect Books
- SANTOS, Rogério (2000) “Indústria Cultural, Tecnologias e Consumos”, in *Rumo ao Ciber mundo?*, organizado por Carlos Leone, Oeiras: Celta Editora. pp. 37-58
- SCHADE, Sigrid, (1999), *Curating Degree Zero*, Nuremberga: Verlag Moderne Kunst
- SMITH, Terry (2012) *Thinking Contemporary Curating*, Nova Iorque: Independent Curators
- SMITH, Philippa e BELL, Alan (2007) “Unravelling the Web of Discourse Analysis”, in *Media Studies: Key Issues and Debates*, Londres: Sage Publications. pp. 78-100.
- VIDAL, Carlos (2000) “Vanguarda, Neovanguarda, Ciber mundo”, in *Rumo ao Ciber mundo?*, organizado por Carlos Leone, Oeiras: Celta Editora. pp. 59-113

ANEXO 1

Mapeamento da Arte na Rede– Novas propostas contemporâneas de curadoria e arquivo

Questionário com vista a análise empírica para dissertação académica

ProjectoMap – Mapa de Artistas de Portugal

A dissertação visa uma análise da influência da Internet na **produção e divulgação** de obras de arte que, na sua forma de expressão material (como a pintura ou a escultura) são anteriores à invenção do ciberespaço e que dele não dependem directamente para subsistir. No entanto, o que se verifica é um processo de permanente digitalização não só destas obras para o universo virtual, como também do próprio processo de produção artística. A **curadoria** e o **arquivamento** contribuem para esta viragem para o digital e o ciberespaço, tomando novas responsabilidades e uma posição ativa neste processo, criando discursos, moldando e alterando definitivamente a face do campo artístico.

Procura-se analisar e compreender este fenómeno no contexto nacional com base em dois exemplos específicos. Relativamente à **divulgação de obras de arte**, analisa-se a presença do Museu Coleção Berardo na recente plataforma do Google Art Project. Por outro lado, representando a face da **produção artística** em desenvolvimento, surge o Projecto MAP como uma iniciativa pioneira.

O surgimento do ProjectoMap – Mapa de artistas de Portugal como proposta curatorial online representa uma abertura da produção artística para o ciberespaço inédita no contexto português. No âmbito da produção artística, a Internet tem-se revelado uma ferramenta fulcral na divulgação de artistas, trabalhos/projectos, entidades e instituições. No entanto, a proposta franca de mapeamento dos artistas contemporâneos portugueses por parte deste projecto é de um interesse único para a análise da passagem do universo artístico para o virtual, pois promove directamente o uso da Internet como um espaço para a actividade de curadoria e também de arquivo.

Produção artística e a Internet

1. *O ProjectoMap surge de uma extensão que se revelou necessária e inevitável para o digital ou representa uma experiência inovadora no contexto português tendo em conta a democratização e a influência incontornável da tecnologia e do digital e da rede?*

“O ProjectoMap – Mapa de Artistas de Portugal, procurou desde a sua génese, a internet como a natural extensão digital do real; uma plataforma de fácil acesso e fruição para todos os seus utilizadores e que, por sua natureza não está limitada ao contexto português, onde o mapeamento acontece. A sua disponibilidade global e a sua gratuidade permitem um acesso sem restrições à nossa base de dados, tornando a sua utilização transparente e gratuita. Contemporaneamente, tirando proveito das possibilidades hoje oferecidas pela informática, ou seja o armazenamento e processamento de grandes quantidades de dados de natureza diferente (imagem, filme, texto...), e as possibilidade de representação destes dados através de sistemas de data visualisation, o Colectivo de Curadores quis desafiar uma forma de curadoria mais tradicional e lançar um projecto de mapeamento dos artistas contemporâneos do contexto português (artistas portugueses e artistas estrangeiros a residir em Portugal) inédito não só em Portugal, mas provavelmente no mundo inteiro. A possibilidade de representar a complexidade das ligações que os artistas estabelecem entre si com uma rede visual, que dinamicamente cresce seguindo as sugestões dos próprios artistas, torna o digital a plataforma ideal para acolher o projecto e o hipertexto a sua linguagem de referência. E pensar que a idéia original nasceu em 1969, quando nem sequer o fax existia...”

2. *No que toca à produção artística cujo produto final não tem lugar no ciberespaço mas que depende claramente dos aspectos expositivos de um espaço físico e presencial (exposição), até que ponto uma plataforma digital pode tornar-se uma ferramenta útil?*

“Uma plataforma digital tem a capacidade de fornecer, com modalidades próprias da fruição de conteúdos *online*, todos os dados que a obra física não

pode nem pretende veicular ao próprio observador. É suporte do metatexto que complementa e enriquece a nossa experiência do real, e neste caso, da arte contemporânea. A plataforma não se substitui à produção e à fruição da arte no seu espaço físico mas complementa-a contando histórias, revelando afinidades, criando contextos. O ProjectoMap é principalmente um arquivo e uma base de dados de informações recolhidas directamente no meio dos artistas, e fornece ao seu utilizador uma ferramenta informativa *online* de dados em primeira mão, de difícil reperibilidade (como uma entrevista exclusiva e a documentação das visitas aos *ateliers*, que vai ser lançada em breve) e em constante actualização e crescimento. A novidade do ProjectoMap é a característica que encarrega os artistas de escolher quem participa no projecto, segundo um processo de nomeações que faz crescer a rede por sucessivas gerações. Não é um catálogo que responde às escolhas de um curador, de uma galeria, de uma instituição, que legitimam a pertença ou a exclusão de um ou outro artista, nem prevalecem critérios “objectivos” como exposições realizadas, idade, escola, *medium* expressivo, colecção... É uma ferramenta de pesquisa que permite a exploração do universo da arte contemporânea através do olhar que os próprios agentes (os artistas) têm sobre ele. Daí advêm a grande diversidade de perfis que coabitam a rede do ProjectoMap, diversos por idade, *media*, gênero, formação, visibilidade, e que são acessíveis e consultáveis na plataforma digital. Para veicular este tipo de conteúdo, além das vantagens técnicas já relatadas, temos que ter em conta a grande penetração da Internet na sociedade da informação: cada vez mais pessoas confiam nas pesquisas *online* como fonte primária de informação: em 2013, segundo as estatísticas da I.T.U. o número de utentes da rede tinha alcançado mundialmente os 2,7 bilhões, utilizadores que a indicavam como a segunda fonte de informação mais fiável depois da televisão. E com tendência crescente.”

3. *Até que ponto esta presença online contribui para a prática artística fora do ambiente digital? Já ocorreu alguma experiência na produção do projecto em que a presença da plataforma foi fundamental e que sem ela não seria possível?*

“A plataforma representa uma ferramenta não só para o seu utilizador *online*,

mas também está na base da própria prática de mapeamento realizada pelo Colectivo de Curadores. Assim, as visitas de *atelier*, que fazem parte do projecto desde o início, seguem o crescimento da rede de artistas na plataforma *online*. Paralelamente, com a exposição colectiva “Universos Pessoais” realizada em Setembro de 2013 na Biblioteca Camões em Lisboa, o ProjectoMap inaugurou uma segunda frente de trabalho: convidar os artistas da rede a participar em exposições cujas temáticas e linhas programáticas emirjam da rede de relações representadas na plataforma *online*. A exposição “Habitar a Colecção”, programada para Março de 2014 na Casa-Museu Medeiros e Almeida, é a segunda proposta de desenvolvimento do projecto fora do seu ambiente virtual. Paralelamente está prevista o desenvolvimento da actividade editorial a partir do material recolhido ao longo dos anos de pesquisa e implementação do projecto. O site “projectomap.net” representa, no fundo, o diário de bordo que documenta e sugere o *modus operandi* ao Colectivo no terreno, e que permite a criação das relações directas e pessoais que são estabelecidas com os artistas.”

4. *A plataforma online, com a representação visual das ligações entre os artistas, representa, segundo a descrição apresentada no website, uma primeira fase para o projecto. Que outros suportes estão a ser utilizados para esta abordagem curatorial?*

“Além da plataforma *online*, a actividade de mapeamento desenvolvida no âmbito do ProjectoMap, consiste na realização sistemática de visitas aos *ateliers* dos artistas, com gravação de imagens e de som (uma entrevista sobre o trabalho e o atelier), materiais que em breve irão complementar os perfis disponíveis no site. Em paralelo, o trabalho do Colectivo têm-se desdobrado na contínua procura de contacto com a comunidade artística, com os investigadores, com as escolas e com o público em geral, proporcionando possibilidades de troca de idéias, *feedback* e reflexão sobre o ProjectoMap e sobre as práticas curatoriais em geral: depois de ter apresentado, ao longo de 2011 e 2012 o projecto nas Faculdades de Belas Artes de Évora Porto e Lisboa, o Colectivo promoveu mesas redondas e debates na Arte Lisboa, na Carpe Diem Arte e Pesquisa, na Ar.CO e foi convidado a apresentar a sua abordagem curatorial em Guimarães

2012, Capital Européia da Cultura, na Bienal de Veneza em 2013, na Fondazione Bevilacqua la Masa sempre em Veneza e nos Encontros da Imagem em Braga. Estas actividades de divulgação são parte integrante da abordagem curatorial e representam uma fonte de informação inestimável para o ProjectoMap.

Uma segunda fase, iniciada em 2013 com a exposição “Universos Pessoais”, realizada na Biblioteca Camões em Lisboa no 19 de Setembro de 2013, pretende regressar ao espaço físico da obra de arte, através de um ciclo de exposições pensadas a partir dos artistas e do universo do ProjectoMap. Desta série em 2014 serão ainda apresentadas duas exposições: “Habitar a Colecção”, na Casa-Museu Medeiros e Almeida, Lisboa, 27.03 - 18.05.2014, e “Universos Pessoais 2”, sempre na Casa-Museu Medeiros e Almeida, Lisboa, entre Outubro e Novembro 2014.

Finalmente o material de arquivo e documentação recolhido ao longo dos anos de desenvolvimento do projecto, serão em breve sujeitos a uma revisão crítica, imaginando uma futura publicação: as referências recolhidas representam uma inédita fonte de informação sobre os primórdios da curadoria na Europa e devem ser catalogadas, traduzidas e publicadas.”

5. *Porquê a cartografia dos artistas através da ligação pessoal formalizada no convite entre si?*

“Uma das primeiras dificuldades que um pesquisador de uma determinada disciplina tem que resolver é garantir o acesso a informação que seja relevante para a própria pesquisa. O Colectivo de Curadores é composto por quatro profissionais de áreas diferentes e oriundos de países diferentes que decidiram eleger Lisboa como plataforma do seu trabalho. No momento em que começou a nossa actividade de curadores, uma das dificuldades com a qual nos confrontamos era a grande dispersão e desactualização da informação sobre os artistas activos na cena portuguesa. Havia o fundamental projecto de levantamento “Ananmése” realizado por Miguel Von Hafe Pérez, que já utilizava a plataforma digital para catalogar 10 anos de produção artística em

Portugal (1993-2003), mas que abrangia um período específico, não tinha sido actualizada durante muito tempo, e para nós, representava uma abordagem ainda hierárquica à escolha dos artistas, cuja relevância no mundo das artes era ainda determinada pelo olhar do curador. Quando nasceram as primeiras idéias sobre o ProjectoMap a própria cena artística estava a entrar numa fase de reconfiguração: a influência das grandes instituições artísticas (CCB, Serralves, CAM...), até ali responsáveis por grande parte do discurso sobre a arte contemporânea, estava a diminuir, as escolas tradicionais (como a FBAUL em Lisboa), ponto de partida da legitimação dos artistas, estavam em crise, as galerias tinham abdicado da sua função primordial de apoiar o trabalho dos artistas... Enfim um mundo inteiro estava a procura de recolocar e redefinir a própria identidade. Paralelamente os artistas começaram um processo de se desligar dos âmbitos tradicionais, procurando cada vez mais o contacto directo com o público e muitas vezes passando a administrar directamente a própria identidade no mundo das artes, nalguns casos com óptimos resultados. Nasceram os primeiros espaços informais de trabalho, apresentação e debate, os programas de estudos independentes, os colectivos de artistas e curadores... Todos à procura da máxima visibilidade no meio. Um efeito “secundário” de certeza ligado ao sucesso das redes sociais, muito concentradas sobre o “perfil” e a “individualidade” de cada participante. Neste cenário onde o não ter uma página Internet começou ser razão de exclusão social (e menos possibilidades de trabalhar e expor), pensamos que uma abordagem onde o próprio meio se definia e se descrevia, podia fornecer resultados consistentes na perspectiva de mapear, ou seja representar graficamente, os actores e as relações no universo das artes em Portugal. Deviam ser chamados os próprios artistas a descrever o mundo que habitam, mas usando uma linguagem e uma ferramenta inventada por nós. Entretanto os nossos estudos de curadoria tinham abordado, sobre perspectivas diferentes, a figura de Harald Szeemann, pai da curadoria contemporânea e primeiro curador independente, e do estudo da sua obra tinha emergido um projecto expositivo, aparentemente de menor importância, mas que abordava a questão do nosso ponto de vista e propunha uma solução operativa: a exposição Freunde – Friends – d’Fründ, realizada em colaboração de Karl Ruhrberg, em 1969 em Bern e Düsseldorf. Nesta exposição, movidos pelo desejo de representar o seu universo pessoal e espiritual, 4 artistas, Daniel Spörri, Dieter

Roth, André Thomkins e Karl Gerstner, tinham estendido aos seus amigos e aos amigos destes o convite de participar. Num processo exponencial, mais de 100 artistas e não artistas apresentaram mais de 400 peças entre obras de arte e objectos de uso quotidiano, livremente misturados, numa exposição onde o papel do curador tinha-se estrategicamente limitado a fornecer as condições ambientais para que a exposição “avalanche” se realizasse. (para uma história mais completa consultar o site “projectomap.net”). Pegámos nesta ideia e depois de ter recolhido todo o material ainda disponível sobre a exposição e sobre o processo subjacente (dossiers, fotografias, catálogos...), propomo-nos de verificar, em 2010, a validade desta abordagem, com o auxílio da Internet e das plataformas digitais. Nasceu o ProjectoMap.”

Curadoria contemporânea no plano do digital

6. *Como contextualiza a atividade de curadoria no panorama português?*

“A curadoria é uma disciplina ainda muito nova se olharmos à história da arte e das exposições. Com algum atraso (natural, devido ao âmbito mais restrito do mundo da arte e o diminuto investimento na cultura em Portugal) a curadoria em Portugal está a passar hoje para um nível de maturidade maior, começando, ao longo dos últimos anos, a estabelecer um discurso que reflecte sobre si próprio. São exemplos a crescente atenção que o discurso curatorial adquire no debate cultural, com o aumento dos cursos universitários, a multiplicação dos momentos de debate dedicados exclusivamente a esta disciplina e a prevalência da curadoria nos grandes eventos culturais como a Trienal de Arquitectura, a Experimentadesign, a Capital Europeia da Cultura, em Guimarães 2012. Com a cumplicidade da crise das grandes instituições em Portugal (orçamentos reduzidos e falta de linhas programáticas claras), as estratégias que fazem renascer a figura do artista-curador independente, acompanham o desenvolvimento no âmbito das artes, de algumas práticas outrora secundárias, como a documentação, o arquivo, a publicação. A multiplicação de espaços alternativos e muitas vezes efémeros dão uma nova possibilidade de desenvolver discursos curatoriais fortes, na perspectiva de afirmar uma identidade num mercado cada vez mais competitivo e com recursos diminutos. Convivem agora

em Portugal os dois modelos em paralelo: as grandes instituições do circuito oficial que apostam na conservação de valores estabelecidos e os pequenos núcleos independentes que lutam pela própria sobrevivência, e tentam inserir-se no circuito oficial. Falta, neste momento, por parte das grandes instituições estabelecidas a abertura para a experimentação de modelos alternativos, relegando as novas propostas a uma vida em pequenos circuitos underground. O financiamento público, aliado a um grande investimento pessoal dos curadores, são ainda fundamentais para a existência do ProjectoMap.”

7. *A curadoria tornou-se uma atividade discursiva muito forte na contemporaneidade não só como forma de mediação entre os artistas e o público mas também como atividade de contextualização da própria arte. Considera que a Internet pode representar, pela sua plasticidade e globalidade, uma ferramenta importante para a curadoria?*

“Em primeiro lugar, do ponto de vista prático para o curador, a Internet representa uma ferramenta fulcral para a prossecução da sua actividade: fazer pesquisa, em todos os campos do saber, seria hoje em dia impensável sem o acesso aos arquivos *online* e a possibilidade de fazer circular informação de forma rápida e informal. Do nosso portátil podemos, contemporaneamente, ter acesso ao acervo digitalizado do Louvre, escrever um e-mail a um artista do ProjectoMap, publicar uma crítica de uma exposição numa plataforma *online* e reservar um bilhete da exposição na Gulbenkian.... Isto claramente assume uma importância maior nas práticas profissionais que não prevêem, por sua natureza, um *modus operandi* estandardizado e previsível, como a curadoria. Mas a existência da Internet permite também transferir, para a esfera imaterial da rede, uma grande parte da produção dos conteúdos culturais, tal como conteúdos que por sua natureza são constituídos por estrutura interligadas e complexas. Neste caso o hipertexto, com a sua capacidade de criar *links* transversais entre diferentes campos do saber, é uma ferramenta muito útil para a organização de conteúdos diversos, como texto, imagem, filme, áudio... materiais também muito presentes nas práticas artísticas e curatoriais contemporâneas. E não podemos esquecer que hoje grande parte do consumo cultural é feito *online*. No

específico, o ProjectoMap tira proveito das ferramentas que a rede disponibiliza para garantir um acesso gratuito e universal a toda uma série de informações que não existem *online* ou se encontram dispersos ou desorganizados. Outra coisa são as diferentes tentativas de transferir exclusivamente para o âmbito *online* inteiras exposições e bienais, que ainda não conseguiram explorar todo o potencial que a rede (e as tecnologias informáticas) podem proporcionar. De um lado provavelmente devido à natureza dos *media* expostos, que reclamam a presença física do observador e da obra no mesmo espaço físico, mas também pelas modalidades de fruição através do computador que apresenta restrições tecnológicas ainda bastante grandes. Estamos ainda numa fase incipiente destas tecnologias, que ainda nos fazem sentir as limitações do espaço digital. O potencial é porém enorme.”

Digitalização e a proximidade com o público receptor

8. *A criação da plataforma foi pensada para ser destinada a um público mais especializado ou ao público generalizado?*

“Uma das prioridades do ProjectoMap especificadamente, e do Colectivo de Curadores em geral, foi sempre encontrar um terreno de encontro e de troca entre diferentes agentes, profissionais e especializados do mundo da arte e abri-lo ao público que tenha curiosidade de explorá-lo, de conhecer e de se tornar um participante activo no debate sobre a arte. Por esta razão não só foi escolhida a Internet como a plataforma de funcionamento e apresentação da nossa pesquisa, gratuitamente e universalmente acessível, mas também a linguagem visual da interface, como as maneiras de interagir com os conteúdos da plataforma foram desenhados de maneira a garantir um acesso alargado e universal. Paralelamente, os conteúdos são imediatamente disponibilizados em inglês, procurando a abertura para um público internacional, e oferecendo assim aos artistas uma visibilidade aumentada que saia das fronteiras geográficas e linguísticas de Portugal. À procura de uma plataforma aberta, com diferentes graus de complexidade, construiu-se um site acessível que permita múltiplas abordagens e leituras, de acordo com os interesses do utilizador. Esta procura de abertura foi desde o princípio parte da estratégia de desenvolvimento e

implementação do ProjectoMap que complementa a sua presença *online* através de uma procura constante do contacto directo com o público: desde o início o Colectivo promoveu seminários, mesas redondas e apresentações do projecto em faculdades, feiras, bienais, festivais... Entre 2011 e 2013 o ProjectoMap foi apresentado na Feira de Arte de Lisboa, na Bienal de Veneza, nas Faculdades de Belas Artes de Évora, Porto e Lisboa, na escola do Ar.CO, nos Encontros da Imagem de Braga e em Guimarães 2012, Capital Européia da Cultura, nos espaços do Carpe Diem em Lisboa e na Fundação Bevilacqua La Masa em Veneza, estimulando o debate, o *feedback* e a crítica construtiva sobre a sua abordagem curatorial. Entendemos que o trabalho do curador seja em grande parte uma prática de tradução de linguagens diferentes, a do artista, da instituição, do crítico, do estudante, do apaixonado por arte, do curioso... À procura de uma plataforma comum.”

9. *Considera que a construção de um mapa visual dos artistas contemporâneos portugueses era um processo necessário no contexto nacional?*

“O ponto de partida da nossa investigação foi a curiosidade de perceber a estrutura e os actores do mundo da arte contemporânea em Portugal, num contexto onde esta informação era dispersa e incompleta. O mapa visual dos artistas portugueses (e estrangeiros a trabalhar em Portugal) pode ser visto como um “efeito secundário” da nossa pesquisa, já que a investigação subjacente ao ProjectoMap quer revelar as ligações que existem entre os artistas, que normalmente não são visíveis, e que não emergem do estudo tradicional da arte contemporânea. São relações muitas vezes de proximidade pessoal, de pensamento ou, nalguns casos de admiração e inspiração, e que também não podem ser reveladas através um estudo sistemático da obra de um determinado artista. É uma forma diferente de olhar para um território da criação contemporânea que é por sua natureza, multiforme e em constante metamorfose e reconfiguração. O mapa visual é só a representação destas relações, uma solução de data visualisation que simplifica a representação de dados complexos e convida à exploração desta teia de relações.”

10. *Terá o mapeamento online, com todas as suas ferramentas interactivas e abertura ao público em geral, repercussões cruciais ao nível da divulgação da cultura e das artes?*

“Num contexto em que todas as publicações cartáceas sobre arte deixaram de existir, o *online* pode representar um âmbito de divulgação e debate capaz de desafiar as novas lógicas do consumo cultural, apostando na interligação profunda com as outras plataformas existentes. Relativamente ao ProjectoMap, neste momento só podemos fazer leituras a curto e médio prazo, devido à sua relativa juventude, e a ausência de projectos parecidos que possam servir de referência num processo de benchmarking. Será de certeza um desafio futuro elaborar uma análise das suas repercussões sobre o mundo das artes e da cultura em Portugal, definindo, a partida, os critérios relevantes para a investigação. O ProjectoMap tem certamente contribuído para uma maior visibilidade da cultura portuguesa em Portugal e no estrangeiro, pela sua abordagem peculiar e pela proposta inédita: o retorno obtido nas muitas apresentações do projecto nos diferentes âmbitos (acadêmicos e especializados) e nos encontros com o público em geral é muito positivo.”

Arquivo, mapeamento e cultura

11. *Consideram que este arquivamento online dos perfis dos artistas contemporâneos pode ter repercussões directas no mundo artístico e na comunidade artística portuguesa fora do plano digital?*

“A comunidade artística vive, age e se relaciona fora do plano digital. A recolha de informações que o Colectivo de Curadores promove, é feita no terreno “físico” onde os artistas vivem e trabalham, tentando sempre privilegiar dados de primeira mão aos que já se encontram disponíveis (muitas vezes de forma fragmentada) em bases de dados *online*. A possibilidade oferecida pelo ProjectoMAP de aceder fácil e directamente aos perfis dos artistas (e a outras informações complementares, como entrevistas, imagens das obras, visitas de atelier...) será sempre um complemento à uma experiência do real e pode representar uma porta de acesso privilegiada e alternativa às práticas de cada

um. A maior disponibilidade de informações sobre o mundo das artes deverá reflectir-se não só numa aproximação entre os diferentes artistas, mas criar uma rede de interligações fora da plataforma, cuja vitalidade se reflectirá sobre a actividade “*offline*” do artista: a visibilidade e contextualização dos diferentes percursos criativos torna-se uma ferramenta importantíssima para coleccionadores, curadores, críticos... sugerindo novas ideias de exposições, colecções, percursos críticos. Sem falar da possibilidade dos investigadores terem acesso a informação sintética e organizada sobre diversos aspectos das artes em Portugal. E finalmente, o público em geral poderá aproximar-se mais ao mundo da arte, estimulando, fora da rede, o debate e aumentando a sua procura.”

12. *Para além do mundo artístico, pode ter repercussões na percepção do público em relação a este universo?*

“É uma das ideias primigénias do ProjectoMap, abrir o universo da arte contemporânea, muitas vezes visto como obscuro e críptico, ao público. É mais uma porta de entrada, longe de ser a única ou a mais completa ou directa. Mas é só estimulando a diversidade de abordagens que podemos conseguir garantir o acesso a uma base mais alargada, com exigências e interesses diversificados. Neste sentido o ProjectoMap vai ter repercussões também fora do mundo das artes e dos artistas alargando o debate sobre a arte e o seu mundo, e aumentando o público para uma determinada programação cultural. Estimular o interesse, graças a uma linguagem directa e informal, traz vantagens em termos de consciência da sociedade e diversificação dos interesses, com grande impacto sobre públicos e políticas culturais.”

13. *A fragmentação do mundo contemporâneo que se repercute na produção artística (multiplicação de galerias, de novos artistas e abordagens num sistema de legitimação da arte cada vez mais diluído) pode ser mapeada através do digital e das possibilidades da rede?*

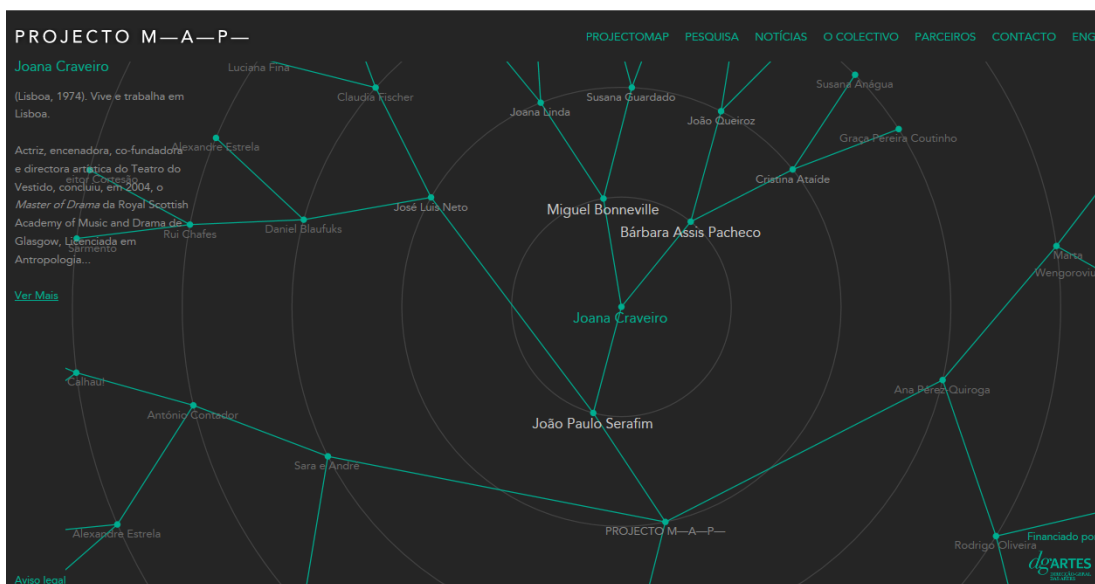
“O mapeamento é uma das práticas mais antigas que acompanha toda a evolução da humanidade. É uma estratégia de síntese e representação de informação

complexa, que transforma as relações entre dados em relações espaciais. As capacidades de processamento oferecidas hoje pelas plataformas informáticas aumenta a quantidade de informação que pode ser analisada e representada. Se a nossa sensação de fragmentação do mundo contemporâneo é o resultado da nossa incapacidade de lidar com as quantidades acrescidas de informação, que competem entre si para ganhar a nossa atenção, então as estratégias de mapeamento suportadas por sistemas informáticos podem ser um meio eficaz para extrair significados inteligíveis e reduzir esta percepção de fragmentação. Isto aplica-se tanto à biologia molecular (a representação espacial de moléculas é actualmente um dos grandes desafios da ciência, e seria impensável sem o suporte dos calculadores e o trabalho disseminado pela rede) como aos circuitos de legitimação do mundo das artes. A extrema leveza e adaptabilidade destes sistemas também permitem rápidas acomodações a contextos em rápida mutação. Alguns dos trabalhos da artista do ProjectoMap, Mafalda Santos, reflectem exactamente sobre estas questões.”

ANEXO 2



ANEXO 3



ANEXO 4

Mapeamento da Arte na Internet – Novas propostas contemporâneas de curadoria e arquivo

Entrevista com vista a análise empírica para dissertação académica

Museu Coleção Berardo

A dissertação visa uma análise da influência da Internet na **produção e divulgação** de obras de arte que, na sua forma de expressão material (como a pintura ou a escultura) são anteriores à invenção do ciberespaço e que dele não dependem directamente para subsistir. No entanto, o que se verifica é um processo de permanente digitalização destas obras para o universo virtual.

Os museus criam estratégias de adaptação num cenário em constante mudança e o seu papel altera-se. Mapeiam as suas obras online também para que possam ser encontrados nesta nova cartografia do plano do virtual. Tentam ter um lugar no mapa digital, para o qual a arte está a dirigir-se aos poucos, para que também possam ter uma presença e imagem única, facilmente reconhecível no mapa da cultura contemporânea e da consciência colectiva do público.

O presente questionário tem como objectivo primeiro reconhecer as principais motivações presentes na adesão do **Museu Coleção Berardo** à plataforma digital *online* Google Art Project, implementado pelo Google Cultural Institute, tendo em conta o impacto cultural generalizado da Internet e, especificamente, no universo das artes. Pretende-se compreender também qual o papel desempenhado pelo museu enquanto instituição cultural neste novo contexto digital e de que modo as actividades de curadoria e arquivamento sofrem alterações.

Presença online e recepção do público

1. *O que motivou a adesão do Museu Coleção Berardo (MCB) ao Google Art Project desenvolvido pelo Google Cultural Institute?*

“A ligação de uma instituição cultural como é o Museu Coleção Berardo ao Google é sempre interessante do ponto de vista da divulgação. O Museu Coleção Berardo entrou na segunda vaga de reformulação do Google Art Project lançado pela Google em abril de 2012 e foi um convite da própria Google ao Museu, tendo sido o primeiro e único Museu português a estar presente *online* e a ser convidado para o lançamento que decorreu no Musée D’Orsay em Paris.”

2. *No que toca à divulgação da arte ao público generalizado do MCB, quais as principais vantagens e contrariedades da presença das obras online?*

“A visualização das imagens *online*, por mais definição que tenham, não substituem ainda o contacto físico com a obra, num contexto expositivo que nos relaciona as diferentes obras e artistas presentes naquela sala, e num contexto maior, da exposição que se está a visitar. No entanto, a apresentação dessas mesmas imagens é um importante incentivo à visita ao museu, quando se está fisicamente na mesma região do globo, e permite o seu estudo e apresentação em contextos educativos ou de lazer.”

3. *Cada vez mais se assiste a um fenómeno de abertura dos museus para o exterior. Torna-se um espaço de encontro, lazer e aprendizagem. Também na Internet a presença dos museus é cada vez mais forte, marcando posição e mantendo o seu cariz institucional e imagem própria através não só dos websites como também das redes sociais. Considera que o panorama português tem abertura para esta mudança ou ainda está longe desta realidade?*

“Não se deve confundir cultura com entretenimento, cada área deve ocupar o seu lugar na nossa formação como indivíduos na sociedade em que nos inserimos. Olhar para o contexto português é perceber que existe um longo caminho a percorrer na relação que existe com os museus. Existe uma enorme

disponibilidade de informação de atividades e exposições sobre os museus na *web* especialmente nas redes sociais que não é rentabilizada pelos cidadãos na sua vida diária.”

4. *As visitas virtuais ao interior dos museus são uma das funcionalidades oferecidas pela plataforma Google Art Project. Existe abertura por parte do MCB para publicar visitas virtuais às galerias no Google Art Project ou noutra plataforma?*

“As visitas virtuais são uma tecnologia lenta, difícil de manejar pelo utilizador e não constroem a envolvimento que é necessária numa galeria de exposições. É preferível a criação de pequenos vídeos ou, como no caso do MCB, optámos pela apresentação das imagens das obras em grande resolução.”

5. *As possibilidades de visualização das obras nas visitas virtuais apresentam um enorme detalhe incluindo a possibilidades de observação em alta qualidade com grande proximidade por parte do utilizador, o que não seria possível tão facilmente numa visita tradicional ao espaço do museu. Que implicações podem estar inerentes a este facto no que toca às visitas aos museus? A observação pela via do digital é vantajosa em comparação com a observação in loco?*

“A observação em alta qualidade permite a observação de pequenos detalhes, mas nada substitui a possibilidade de ver uma obra *in loco*.”

6. *Que factores de diferenciação apresenta o Museu enquanto espaço físico em comparação com as galerias virtuais?*

“Tudo é diferente. As galerias virtuais não conseguem incluir a arquitetura do museu, a experiência física de entrar no museu e o sentimento de partilha e de observação conjunta com outros visitantes, a envolvimento espacial de toda a galeria. Vamos esquecer por um pouco o museu e pensar numa situação da nossa vida: Se pensarmos no que os olhos e o nosso cérebro consegue abranger ao

observar uma seara ou o mar, comparando com uma imagem do mesmo local, percebe-se o abismo existente entre uma visita virtual e uma visita real.”

Curadoria para o ambiente digital

7. *A selecção de obras representativas dos museus para plataformas digitais como o Google Art Project revela uma nova forma de curadoria destinada às características do digital. Os museus estarão preparados para estas mudanças em que não existe apenas a disposição material das obras nas suas salas, mas também uma reprodução online das suas obras?*

“O Museu dispõem já online de uma galeria com todas as imagens da colecção Berardo de que existe autorização por parte do artista ou de quem o representa para esse fim. Um museu de Arte Moderna e Contemporânea tem de respeitar os direitos de imagem dos artistas que só passam a estar livres de autorização 70 anos após a morte do artista.”

8. *No caso do MCB, como se realizou o processo de selecção das obras a expor online? O processo de selecção é muito distinto em relação a outras plataformas representativas do Museu (catálogos, entre outros)?*

“Existe ainda uma grande dificuldade por parte dos Museus de Arte Moderna e Contemporânea em obter dos artistas ou de quem os representa autorização para disponibilizar imagens na Internet, imagens que podem ser copiadas e reproduzidas, nomeadamente em grandes resoluções. Assim, e do acervo da Colecção, foram disponibilizadas aquelas que eram legalmente possíveis e o carregamento de imagens será efetuado à medida que o *copyright* das imagens nos seja facultado. A próxima imagem a ser disponibilizada em Março de 2014 será a obra de Mondrian que pertence à Colecção Berardo.”

9. *O Google Art Project possibilita ao utilizador construir a sua própria galeria virtual. A apresentação das obras num contexto de curadoria organizada pelo*

Museu para uma sala ou galeria é mais favorável para o público do que a apresentação fragmentada e altamente personalizada das galerias que os utilizadores podem construir através do Google Art Project?

“É um projecto interessante a possibilidade de construção virtual de uma exposição, podendo ser uma ferramenta interessante para curadores e artistas no âmbito da elaboração de uma proposta concreta. Desde que o alinhamento das obras tenha um propósito, uma ideia, um fio condutor, demonstrando uma teoria, será uma forma válida e alternativa de perspectivas curatoriais, mas que, pelas razões apresentadas não substituirá tão depressa as salas de museus e galerias.”

Possibilidades do arquivo digital para a divulgação artística

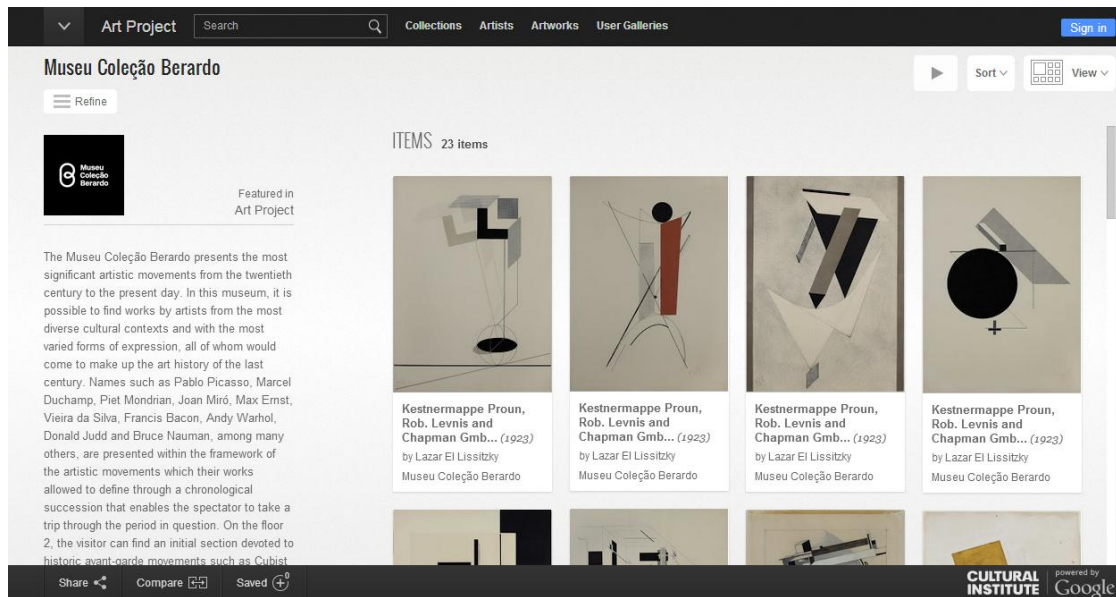
10. *São utilizados processos de arquivamento digital de obras do acervo do MCB para funcionamento interno?*

“Sim. Todas as obras se encontram referenciadas em base de dados própria, com imagens, localização, dimensões, descrições, etc.”

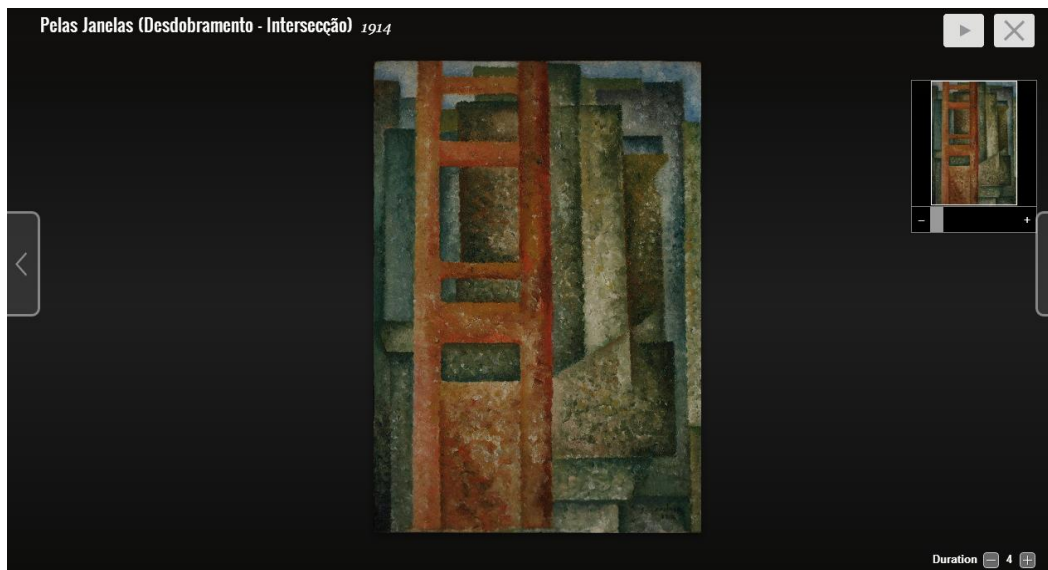
11. *Tendo em conta a crescente presença de reproduções das obras de arte na internet (não só no âmbito do Google Art Project), considera que o arquivamento digital com abertura para o público generalizado pode colocar em perigo o espaço físico do Museu ou, por outro lado, constituir um fator vantajoso?*

“Divulgar uma obra é também protegê-la para futuras gerações. As obras de arte são construções de pensamento em estado físico e, como tal, estão sempre sujeitas ao desaparecimento, pelo que só vejo vantagens na divulgação sem ver nenhuma incompatibilidade ou concorrência com os espaços museológicos.”

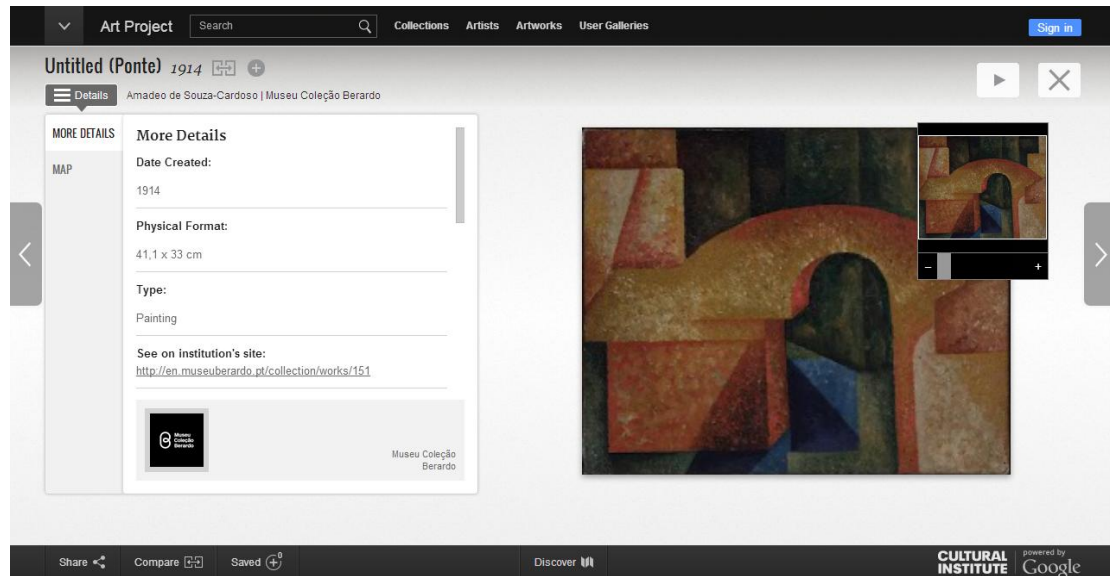
ANEXO 5



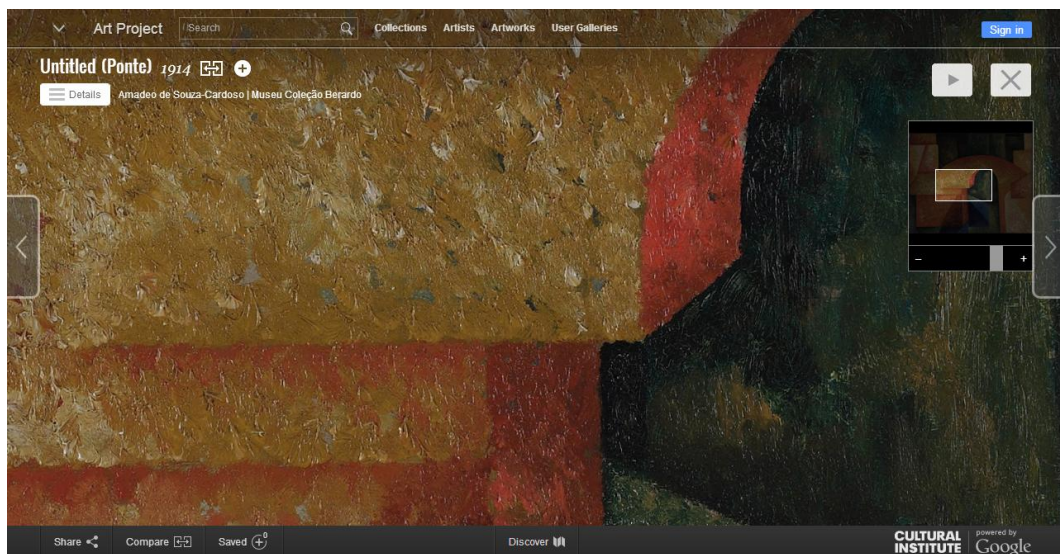
ANEXO 6



ANEXO 7



ANEXO 8



ANEXO 9

Museu
Exposições
Coleção

Obras
Artistas

Educação
Publicações
Notícias
Imprensa

Facebook
Google+
Instagram
Twitter
YouTube
Google Art Project

Obras

Esta página permite o acesso *online* às mais de mil obras que constam da base de dados da coleção do museu. Esta base de dados encontra-se em atualização permanente, à medida que o acervo vai sendo estudado. Para realizar uma pesquisa simples, por título ou ano da obra que procura, utilize a janela de pesquisa.

Obras

Pesquisar por título, ano ou autor



Vito Acconci
Public Domain, L'Attico,
Roma, December 2-
10, 1972, 7pm-9pm
1972



Nadir Afonso
Marcoule
1962



Eileen Agar
Snake Charmer
1936



Maria José Aguiar
Dobble 3
1986



Valerio Adami
L'Ecrasement de la Balle
contre la Raquette au
Racquet Club of Chicago
1975

